3451 - Ed. 7 - Cr$ 2.000,00

OS JOGOS EM CD VÃO INVADIR SUA TELA

EM PORTUGUÊS!

PHANTASY STAR

▪ ZILLION ▪ AMERICAN BASEBALL ▪ CAPTAIN SILVER ▪ BASKETBALL NIGHTMARE

MEGA

FANTASIA

▪ DICK TRACY ▪ SUPER LEAGUE BASEBALL ▪ THE SECRET OF SHINOBI ▪ SUPER REAL BASKETBALL ▪ CYBERBALL

FINAL FIGHT

▪ AREA 88

NINTENDO

NY YANKEES

▪ AFTER BURNER ▪ JACKIE CHAN ▪ ROBOCOP 2 ▪ HUNT FOR THE RED OCTOBER ▪ VENICE BEACH VOLEYBALL ▪ SCAT ▪ SUPER DYNAMO

AÇÃO GAMES CLUBE, AGORA COM 16 PÁGINAS

Master S

JÁ VEM COM O JOGO ALEX KIDD
PISTOLA LIGHT PHA

Agora na compra de um Master System II você ganha
joga com muito mais precisão os emocionantes jogos
essa promoção é

ystem® II.*

NA MEMÓRIA E AGORA DÁ UMA
SER DE PRESENTE.

uma Pistola Light Phaser de presente. Assim você
de tiro do Master System. Mas seja rápido, porque
por tempo limitado.

shopping VIDEO
LIGUE JÁ
PABX (021) 390-7100
(ATENDIMENTO 24 HORAS)
DDG (DDD GRÁTIS)
(021) 800-9102
FAX (021) 359-7631
• ATENDIMENTO 24 HORAS
• ENTREGAMOS EM TODO O BRASIL COM SEDEX GRÁTIS
• ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO PELO TELEFONE
• VIDEOGAMES - CARTUCHOS
• PISTOLAS - ACESSÓRIOS
• ESTOJOS - EXPOSITORES
PEDIDO MÍNIMO Cr$ 40.000, SEDEX GRÁTIS P/ COMPRAS SUPERIORES A Cr$ 160.000,
GRÁTIS ESTOJO COM FOTO
CADA Cr$ 29.900,
Cr$ 39.900 GRÁTIS ESTOJO C/ FOTO
UM COUPON PARA VOCÊ OUTRO PARA SEU AMIGO ENVIE HOJE MESMO.
SIM - Desejo que enviem os produtos abaixo relacionados e autorizo o débito na conta corrente do meu Cartão de Crédito. Estou ciente que para pedido inferior a 05 títulos será acrescida as despesas postais de acordo com tabela da E.C.T.
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Nome do Cartão
Nº do Cartão
Validade Até: Mês Ano
Titular do Cartão: Nome
DDD: Fone Valor
Assinatura
Remeter p/ Est. do Portela 99-310 - Madureira - RJ - CEP 21351
PRONTA ENTREGA RIO I
R. São Francisco Xavier, 378 - A - Tijuca • CEP: 20550 • Rio de Janeiro - RJ
PABX (021) 284-1622 — 284-9500 • FAX (021) 264-2698
PRONTA ENTREGA RIO II
Estrada do Portela, 99/310 • Madureira • CEP: 21351 • Rio de Janeiro - RJ
Tels.: (021) 350-4966 — 390-2573 • FAX (021) 359-7631

AÇÃO GAMES

A INVASÃO DOS CDS

Os jogos em Compact Disc Laser estão aí. Será o fim dos cartuchos? (pág. 14)

FANTASIA

A nova aventura de Mickey para o Mega Drive (pág. 20)

PHANTASY STAR

Enfim, um jogo com letreiros em português (pág. 26)

FINAL FIGHT

Do fliper para os Super NES, um game de imagens chocantes (pág. 38)

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO | REGULAR | BOM | ÓTIMO

START

A tecnologia está evoluindo de um jeito que, não demora muito, a gente vai ver os aparelhos de hoje como peças de museu. Os cartuchos de videogame, por exemplo, podem ser substituídos pelos CDs — uma forma mais poderosa para armazenar imagens, sons e dados. Mal a gente se acostuma com os efeitos radicais dos sistemas de 16 bits e já tem gente falando em videogames com 32 bits. É demais pra nossa cabeça! Por isso é importante ficar ligado em tudo que rola no mundo dos videogames. A sua AÇÃO GAMES, como você sabe, faz muito mais do que dar dicas de jogos: ela mantém seus leitores informados sobre as tendências dos videogames, a evolução dos sistemas, enfim, tudo aquilo que ainda vai fazer parte da sua vida.

6 Cartas
Os leitores dão o seu recado

8 SOS Games
Nossos pilotos resolvem suas dúvidas

10 Shots
Vêm aí os videogames de 32 bits

20 Lançamentos Mega Drive
The Secret of Shinobi, *Dick Tracy* e mais três jogos

26 Lançamentos Master System
Captain Silver, *Zillion* e games de esportes

32 Lançamentos Nintendo
Conheça *NY Yankees*, *Robocop 2* e mais seis títulos

40 Superestratégia Nintendo
Com todos os segredos de *Batman*

42 Top Secret Nintendo
Neste número, com dicas para 10 jogos

44 Superestratégia Mega Drive
Você vai manjar tudo de *Phelios*

46 Top Secret Mega Drive
Manhas para *Batman*, *Strider* e *Sonic*

48 Superestratégia Master System
Trazendo manobras muito radicais de *Jogos de Verão*

50 Top Master
Com dicas para *Captain Silver*, *Golvellius* e *Lord of Sword*

52 Computer Games
Conheça *World Atlas*, um programa diferente

54 Game Over
Novos recordes dos nossos leitores

56 Portáteis
Battletoads e *Terminator 2* saem para o Game Boy

MEGA X SUPER NES

Li numa revista que o Super NES (ou Super Famicom) tem uma resolução melhor que a do Mega Drive. Por que, se os dois são de 16 bits? E quando o Super NES vai ser lançado no país?
GILSON E.G. SILVA
São Paulo, SP

O Super NES, em termos gerais, é um videogame mais poderoso e com mais recursos que o Mega Drive, porque seus processadores têm maior capacidade. A resolução gráfica é apenas um dos exemplos dessa superiodade: a do Super NES é de 512 x 488 pontos, enquanto a do Mega é de 320 x 224. Não existe ainda uma previsão de quando o novo videogame de 16 bits será vendido no Brasil, mas acreditamos que isso não tardará a acontecer. No caso, a responsável pelo lançamento será a C. Itoh, uma empresa japonesa que representa a Nintendo no Brasil e já está importando o Game Boy para abastecer nosso mercado.

Gostaria de saber qual destes videogames eu devo comprar. O que vocês me aconselham?
ALEXSANDO G. TAVARES
Divinópolis, MG

Em primeiro lugar, aconselhamos que você procure conhecer os dois aparelhos para tirar sua própria conclusão. Jogue, teste, pergunte para quem os tem quais são as vantagens e desvantagens de cada um. O preço do Mega Drive varia um pouco de loja para loja, mas você não terá dificuldades em encontrar a melhor oferta em sua cidade — basta perguntar em lojas de cine-foto-som, departamentos e brinquedos. Quanto ao Super NES, informamos que ele está custando em média 200 dólares nos Estados Unidos, enquanto seus cartuchos têm preço a partir de 50 dólares. Por ser mais antigo, o Mega Drive tem uma coleção de jogos maior que a do Super NES. O último, porém, é mais avançado justamente por ser mais novo. Seja qual for a sua escolha, parabéns por comprar um videogame de 16 bits.

CLASSIFICADOS

Fazer negócios através dos classificados da AÇÃO GAMES é seguro? Quem me garante que, se eu mandar o dinheiro para comprar alguma coisa, receberei o que estou comprando?
MARCELO O. CASTRO
Salvador, BA

A realização de negócios a partir dos classificados fica a critério do anunciante e do interessado, Marcelo. A forma como a venda ou troca será feita depende do que ficar combinado entre as duas partes — um encontro pessoal, envio da mercadoria pelo reembolso postal etc. Se quiser fazer um negócio, basta combinar tudo direitinho com o anunciante para não ter problema.

MEGA DRIVE JAPONÊS

Gostaria de saber se existe mesmo o Mega Drive sistema japonês e se ele é bom.
DANIEL GARCIA TAMIASI
S. Bernardo do Campo, SP

Foram os próprios japoneses que inventaram o Mega Drive, Daniel, e pode ficar tranqüilo quanto à qualidade dos videogames produzidos no Japão. Nosso Mega é aparentemente idêntico ao deles, com uma única diferença: o sistema de geração de cores. No Japão, usa-se o sistema NTSC, enquanto no Brasil é o Pal-M. Isso significa que, se você ligar um Mega japonês numa TV brasileira, que é geralmente Pal-M, as imagens dos jogos aparecerão em preto-e-branco. Para corrigir o problema, é preciso fazer uma transcodificação do sinal — ou seja, mudar o Mega também para Pal-M.

DEFEITO

Meu Master System tem mais ou menos um ano de uso. De uns tempos para cá, quando eu o ligo, noto que o logotipo Master System está se apagando. O que eu devo fazer?
ALDO RIBEIRO VILLAR
João Pessoa, PB

Consultamos o departamento de assistência técnica da Tec Toy para nos informar sobre o seu problema. Eles levantaram algumas hipóteses de mau contato ou mesmo sujeira nas partes internas do aparelho. Se este problema está incomodando você — afinal, um logotipo meio apagado não é tão grave assim —, procure uma assistência técnica autorizada da Tec Toy em sua cidade. No folheto que vem junto com o seu Master certamente você encontrará o endereço mais próximo.

TARTARUGAS

No game *Tartarugas Ninja 2* cada personagem começa o jogo com três vidas. No meu, as tartarugas começam com 30 vidas. Por que isso acontece?
FRANCISCO C. COGO
Porto Alegre, RS

Isso acontece porque o seu cartucho é uma cópia pirata do Tartarugas Ninja 2 *original da Nintendo. Quando são copiados, geralmente na Coréia, os jogos às vezes recebem uma modificação em suas características para se tornarem mais fáceis. O game que você tem aí é um desses exemplos. Fique ligado ainda neste detalhe: nem todos os códigos e senhas que servem para os games originais funcionam nos cartuchos piratas.*

PC

Preciso de informação sobre este tipo de computador. Onde está sendo vendido? Como se pode adquiri-lo? Qual é a estimativa de preço?
ANDRÉ L.G. RODRIGUES
Fortaleza, CE

Você pode comprar computadores padrão IBM-PC de vários fabricantes nacionais, como Microtec, Itautec,

Sid, Monidata e outros. Eles estão à venda em lojas especializadas de informática, alguns grandes magazines e em lojas de cine-foto-som. Uma boa fonte para descolar endereços é a parte de anúncios classificados do jornal da sua cidade. Para comprar um micro padrão IBM-PC, você poderá gastar de mil a 3 mil dólares — o preço depende do grau de sofisticação do equipamento, capacidade de processamento e mémoria, monitor (colorido ou preto-e-branco) etc.*

LINX

Gostaria de saber onde posso comprar o Linx, videogame portátil da Atari.

MARC STALDER
São Paulo, SP

Ei, Marc, você não tem um amigo ou parente que esteja indo para os Estados Unidos? É que lá o Linx está uma pechincha, com preços abaixo dos 100 dólares. A quantidade de cartuchos que você pode encontrar nos Estados Unidos também é muito maior do que a disponível aqui. Bom, se não der para você trazer um de lá, procure informar-se com as locadoras que anunciam no caderno AÇÃO GAMES CLUBE e boa sorte.

ESCOLHA

Estou pensando em comprar um videogame de última geração. Que opções eu tenho? Como são elas em termos de disponibilidade de jogos, acessórios e grau de compatibilidade?

CARLOS EDUARDO BARROCO
São Paulo, SP

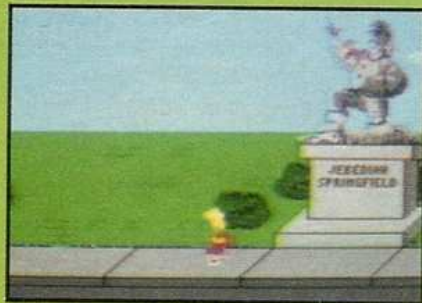
Se você deseja partir para um videogame de última geração, anote aí as opções disponíveis. Mega Drive, da Sega, o único fabricado no Brasil que possui um adaptador para jogos do Master System e aproximadamente 30 títulos disponíveis no país (entre os 200 vendidos no exterior). Super NES, ou Super Famicom, da Nintendo, produzido apenas no Japão e nos Estados Unidos, não tem ainda acessórios e dispõe de uma lista de 40 títulos. Turbo Grafx, da NEC, aparelho também importado, possui uma unidade leitora de disco para jogos em CD e uma coleção de jogos que deve chegar hoje a 100 títulos. Finalmente, você tem a opção do NEO GEO, o mais poderoso e mais caro de todos (possui 2 processadores de 16 bits), importado e com uma relação de jogos ainda pequena.

SIMPSONS

Gostaria de saber se o jogo *Os Simpsons* só está disponível para o sistema Nintendo.

LUIZ C. MIRANDA JR.
Londrina, PR

Por enquanto, Luiz, só existem jogos com a família Simpson para o videogame Nintendo de 8 bits e os arcades (fliperamas) Taito. O Super NES também vai ganhar um game com estes personagens.

Cartas para ***Ação Games*** *— Caixa Postal 66254, CEP 05749, SP. Diga o que você mais curte, o que pode ser melhorado ou quais matérias gostaria de ver nas próximas edições. A revista reserva-se o direito de resumir as cartas por motivos técnicos de edição.*

SIMPSONS/SUPER MARIO 3 (Nintendo)

Meu filho não consegue sair do primeiro estágio do jogo, pois fica faltando pintar quatro objetos. No *Mário 3*, não sabemos para que serve a âncora.
ANGELA M.V. DA ROCHA
Cubatão, SP

Poderíamos ajudá-la melhor se você tivesse dito quais objetos não consegue pintar, Angela. Mas, para prevenir, vamos falar dos mais difíceis. Para pintar o toldo, você deve abrir o hidrante com a chave inglesa. Use a cherry bomb para espantar o passarinho da gaiola e o foguete para fazer o que está na estátua sair voando. As janelas da casa de repouso e a placa do boliche só podem ser pintadas com os foguetes. Qualquer dúvida a mais, consulte nossa edição número 3 (junho), tá? Já no Super Mario, a âncora serve para fazer o barco do mapa não mudar de lugar.

GOONIES 2 (Nintendo)

Como fazer para escolher fase neste game?
WESLEY DANIEL DA SILVA
S. José do Rio Preto, SP

Não conhecemos nenhum truque para mudar de fase neste jogo, Daniel, mas temos a password, que o levará direto e sem escalas à última fase: 20'""'U'8""GIQ.

CONTRA (Nintendo)

Não consigo passar da quinta fase. Vocês têm algum segredo que possa me ajudar?
GUSTAVO SCHUCH TESSMAN
Pelotas, RS

Aí vai, Gustavo. Para começar o jogo com 30 vidas (padrão americano), ligue o console e espere a parada total da tela que fica andando de um lado para o outro. Aí use a seqüência de comandos para cima, para cima, para baixo, para baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B, A e Start.

SUPER CONTRA (Nintendo)

Qual é o truque para conseguir mais vidas neste jogo?
ARETHA NOBRE
Rio de Janeiro, RJ

Nos cartuchos padrão americano você deve usar esta seqüência de comandos durante a tela de apresentação: direita, esquerda, para baixo, para cima, A, B e Start.

THE REVENGE OF SHINOBI (Mega Drive)

Tentei várias vezes usar o truque que a revista ensina para conseguir shurikins infinitos neste jogo, mas não dá certo. Por quê?
LEONARDO CINTRA
São Paulo, SP

Seria melhor que você tivesse descrito seu procedimento na carta, Léo, pois isso nos ajudaria a descobrir onde você está errando. Para conseguir os shurikins infinitos, você tem que selecionar o número 00 na tela de opções — item do número de shurikins. Após selecionar o número, segure por alguns segundos qualquer botão do joystick (A, B ou C) e espere até que os números transformem-se no símbolo de infinito, que é este aqui: ∞.

LAST BATTLE (Mega Drive)

Como eu faço para conseguir o Continue neste jogo?
ADRIANO DOS SANTOS JR.
Belo Horizonte, MG

Tá fácil, Adriano. O Continue pode ser obtido a partir do início do último nível que você jogou apertando A, B e C mais o Start juntos. Os comandos devem ser dados na tela do Start e só funcionam para fases a partir do segundo capítulo, OK?

BATTLETOADS (Nintendo)

Existe neste game alguma dica para pular fases, ganhar vidas extras ou dar Continue?
DAVI C. ARAUJO
Recife, PE

É possível começar o jogo com cinco vidas, bastando apertar juntos os botões A, B e Direcional para baixo. Segurando estes comandos, pressione em seguida o Start. Um som diferente avisará se o truque deu certo. Já para pular de fases, o único jeito é usar as warp zones que existem no jogo. Logo no primeiro estágio tem uma, que leva direto ao terceiro. Ao encontrar os dois Psiko Pigs desta tela, elimine primeiro o da esquerda e depois o da direita, usando as cabeçadas nos dois casos. Fazendo isso, você verá uma cruzinha pontilhada branca no alto da tela, à direita: pule na direção dela e você cairá na terceira fase. A cruzinha da warp zone reaparece na terceira fase, aquela do jet ski. Ao entrar na quinta barreira de muros, conte-os conforme você os encontra. Ao chegar no décimo muro, dirija seu jet ski em direção a ele, como se quisesse bater em cheio, e você pegará a warp zone para o Turbo Tunnel. Na terceira parte da quarta fase (Ice Caverns), tem outra passagem que o levará ao sexto estágio. Para pegá-la, pule várias vezes sobre a plataforminha amarela. Isto a fará su-

bir, e em determinado ponto desta trajetória você achará a warp. Finalmente, a última passagem do jogo está no final da segunda tela das cobras. Pegando carona na serpente amarela e vermelha, salte fora no momento em que ela subir mais alto. Pule para a plataforma da direita, deixando-se cair um pouco, e você verá a famosa cruzinha. Agora, respondendo à sua última pergunta, não há Continue infinito neste jogo.*

MIKE TYSON'S PUNCH OUT (Nintendo)

Tenho dificuldade para derrotar o Mike Tyson. Vocês me ensinam algum truque?
LUÍS FERNANDO R. BARBOSA
Santo André, SP

Fazer o Tyson beijar a lona é mesmo jogo duro, Luís. Você sabe: um murro do campeão já é suficiente pra derrubar você. Suas chances aumentarão se conseguir fugir do homem até 1,5 minuto de luta. Passado este tempo, Mike Tyson se cansa e seus socos já não têm a mesma potência. Aí o jeito é enfrentá-lo com a cara e a coragem, batendo no adversário o quanto puder. Treine muito, pois não é nada fácil.

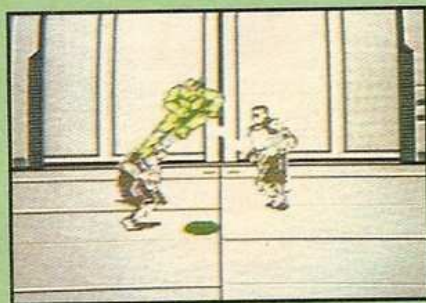
ROCKY (Master)

Tem um jeito mais fácil de vencer o Lang? Fazer o Rocky abaixar e dar socos é muito difícil.
DIEGO J.S. RECALDE
Rio de Janeiro, RJ

Tem sim, Diego: no treino pegue bastante velocidade e, na luta, use o Rapid Fire.

MICKEY — CASTLE OF ILLUSION (Master)

Como derrotar o boneco que sai da caixa com a interrogação, na terra dos brinquedos? E o chocolate gigante?
NAILA A. HAZINE
São B. do Campo, SP

Para vencer o boneco basta pular três vezes na cabeça dele. No caso do chocolate, espere ele socar a parede — com isso, cairão uns pedacinhos no chão. Pegue um deles, pule e atire-o na cara do chocolatão.

TARTARUGAS NINJA 2 (Nintendo)

Preciso de ajuda para matar o Destruidor e o Kreng.
RODRIGO R. GAGO
Santos, SP

A manha para o Kreng é dar voadoras giratórias com a arma e atingi-lo em qualquer lugar. Para o Destruidor, você precisa primeiro matar o personagem falso e só depois cuidar do verdadeiro. Atenção: o falso é aquele que perde a máscara primeiro, ou seja, com poucos golpes.

ARKANOID (Nintendo)

Gostaria que vocês me dessem uma dica para conseguir o Continue ou vidas extras neste jogo.
MARCOS FURECHE
São Paulo, SP

O Continue pode ser obtido apertando-se A, B cinco vezes e depois Start na tela do Game Over. Vidas extras não dá pra descolar com truque, mas você poderá selecionar fases apertando os botões A e Start simultaneamente.

SUPER HANG ON (Mega Drive)

Ouvi dizer que tem seleção de dificuldades neste jogo. Como faço para consegui-la?
ALEXANDRE C. RIBEIRO
Ubatuba, SP

É só apertar os botões A, B e C simultaneamente durante a tela de apresentação. Além da possibilidade de selecionar dificuldade, dá pra ajustar o tempo e ouvir o Test Sound.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
ALTERED BEAST (Master)

Como escolher fases no *Alex Kidd*? E o Continue infinito do *Altered Beast*, como fazê-lo?
WESLEY DANIEL DA SILVA
S. José do Rio Preto, SP

O Alex Kidd in Miracle World *não tem seleção de fases, mas tem Continue: na tela do Game Over, aperte o botão Direcional para cima e oito vezes o botão 2. A dica do* Altered Beast *que você pede é a seguinte: tente apertar todas as diagonais e os botões 1 e 2 juntos.*

RAMBO 3 (Master)

Socorro! Como destruir o helicóptero da última fase deste jogo?
JONAS ALMEIDA DE MOURA
Ceilândia, DF

Calma, Jonas, vamos salvá-lo da baleia, digo, do helicóptero. Capriche na pontaria com a pistola, mirando bem no meio do inimigo, e atire sem parar. O truque que você pediu em sua carta para o Alex Kidd *infelizmente não existe, tá?*

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD (Master)

Chego ao final do jogo mas não consigo fazer muitos pontos. Aí aparece o Game Over, seleciono o Continue mas o game não recomeça. Estou fazendo alguma coisa errada?
ALEXANDRE CÉSAR DE CASTRO
Campina Grande, PB

Se você terminou o jogo, Alexandre, não é mesmo possível usar o Continue: o final é definitivo. Só usando o Reset poderá recomeçá-lo, mas claro que você perderá todos os pontos. Melhore seu placar vencendo todos os inimigos que encontrar e economizando o máximo de dinheiro, OK?

É possível passar para uma fase mais adiantada sem ter que repetir as fases iniciais?
ANTÔNIO DE PADUA MENDES
Piripiri, PI

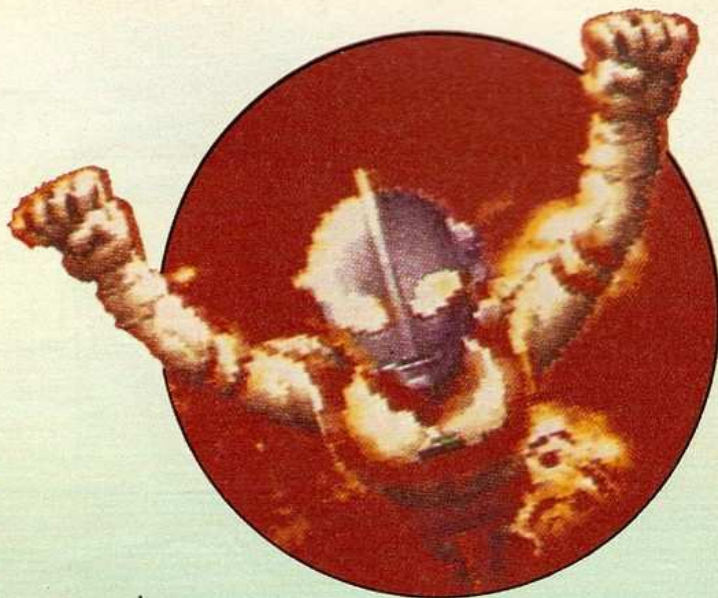
Basta você seguir o mapa do jogo, Antônio.

PRECISA DE SOCORRO?
Mande uma carta para a redação de AÇÃO GAMES — Seção SOS GAMES, av. das Nações Unidas, 5777. 3.° andar, CEP 05479

Vem aí a geração 32 bits

É isso mesmo, você não está sonhando. As fabricantes japonesas de videogame Sega e NEC já estão com sistemas de 32 bits em adiantado estágio de desenvolvimento. O da Sega está sendo chamado, por enquanto, de **Mega Drive/32**. Ele terá a capacidade de movimentar 512 sprites simultaneamente na tela, contará com os efeitos zoom e rotação de imagem e, segure essa, virá com uma palheta de 384 mil cores — sendo mais de 32 mil simultâneas na tela. Uau! E os canais de som, então, serão nada menos que 32. Para fazer tudo isso, o Mega Drive/32 terá dois chips MC 68 000: um principal, de 20 MHz, e um auxiliar, de 10 MHz.

A Sega está trabalhando ainda em um outro hardware de 32 bits, mais potente ainda, que seria usado para os arcades. Estes dois projetos ainda não têm data prevista para o lançamento no mercado.

A NEC é que está mais perto de iniciar a onda dos videogames de 32 bits. Até o final do próximo ano ela deve lançar no Japão o sistema **PC Engine 2**, compatível com a geração atual. O processador de 32 bits do novo PC Engine funcionará na velocidade de 10 MHz, produzindo imagens com os efeitos de zoom, rotação e a qualidade dos arcades. O preço é estimado entre 300 e 450 dólares.

O que está rolando no Japão

Nosso correspondente no Japão, o honorável Angelo Ishi, conta para o leitor de AÇÃO GAMES as últimas novidades da meca dos videogames. Imaginem que soltaram por lá um boato de que o **Game Gear** iria parar de ser fabricado! A notícia se espalhou como um raio, e todo mundo colocou o seu portátil da Sega à venda — os japoneses têm horror de qualquer coisa que possa ficar ultrapassada. Mas a armação foi logo desfeita e os proprietários do Game Gear ficaram mais tranqüilos. As lojas japonesas até aproveitaram a oportunidade para vender cartuchos do GG a preços de promoção.

Os fãs do videogame **Famicom** (Nintendo de 8 bits) estão bitolando *Die Hard*, da Pack Vídeo, jogo baseado no filme que aqui no Brasil é conhecido por *Duro de Matar*. O filme foi um estouro de bilheterias no Japão. O objetivo do jogo é enfrentar os quarenta terroristas que tomaram um arranha-céu. Cada andar percorrido corresponde a um estágio, e o game tem sete finais.

Na categoria **Super Famicom** (16 bits), o game mais curtido no Japão atualmente é *Ultraman*, da Bandai. O famoso personagem do seriado para a TV está comemorando 25 anos de vida e, em seu jogo, ele tem apenas três minutos para derrotar aqueles monstros horrorosos. É um game ferrado, pois para manejá-lo o jogador precisa simplesmente usar todos os oito botões do joystick e com muita rapidez.

Sonic, the Hedgehog é a atual mania dos jogadores japoneses de **Mega Drive**. Para os gamemaníacos nipônicos, Sonic representa para a Sega o mesmo que Mario para a Nintendo.

Na categoria **PC Engine**, quem está com tudo é o jogo *F1 Circus 91*, da Nihon Bussan. A nova versão vem com curvas mais fechadas, 16 circuitos de F1 e a modalidade Fórmula Indy. Pra encerrar, a moçada do **Game Boy** está calejando os dedos em *Nemesis 2*, um best-seller de tiroteio com cinco longos estágios e um farto arsenal de bombas, lasers e mísseis à disposição.

Pilote máquinas em locadoras

Se você ainda não teve o gostinho de pilotar videogames como o Super Famicom, PC Engine com CD ROM, Neo Geo ou até mesmo Mega Drive, não fique aí com água na boca. Existem locadoras em São Paulo onde é possível conhecer de perto essas grandes máquinas. Na **Famicom Plaza** (av. Brigadeiro Luís Antônio, 2244), pelo preço de meia dúzia de fichas de fliperama você pode pilotar qualquer um desses consoles por uma hora. "Mas, se quiser, o jogador pode ficar mais ou menos tempo praticando", acrescenta um dos sócios, Renato Jorge da Silva. A locadora tem um engenhoso sistema eletrônico que controla o tempo de uso dos aparelhos.

Outra loja que tem instalações para a pilotagem de consoles é a **Interplay** (alameda Lorena, 70). O acervo da locadora é polpudo: são 120 cartuchos e mais 35 CD ROM para PC Engine, 15 títulos para Super Famicom e 85 para Mega Drive. O uso de consoles da loja é restrito aos associados, que até o final de novembro não pagam nenhuma taxa para entrar para a Interplay. A locadora também aluga cartuchos para quem já possui esses videogames e os sistemas Nintendo 8 bits, Master, Game Boy, Game Gear e Linx. Segundo seu proprietário, Huang Chi Yu, até o final deste ano a locadora também realizará a venda de videogames, como Super Famicom, PC Engine e Mega CD, acessório para discos laser do Mega Drive.

Mega ou Super Famicom: qual tem mais jogos?

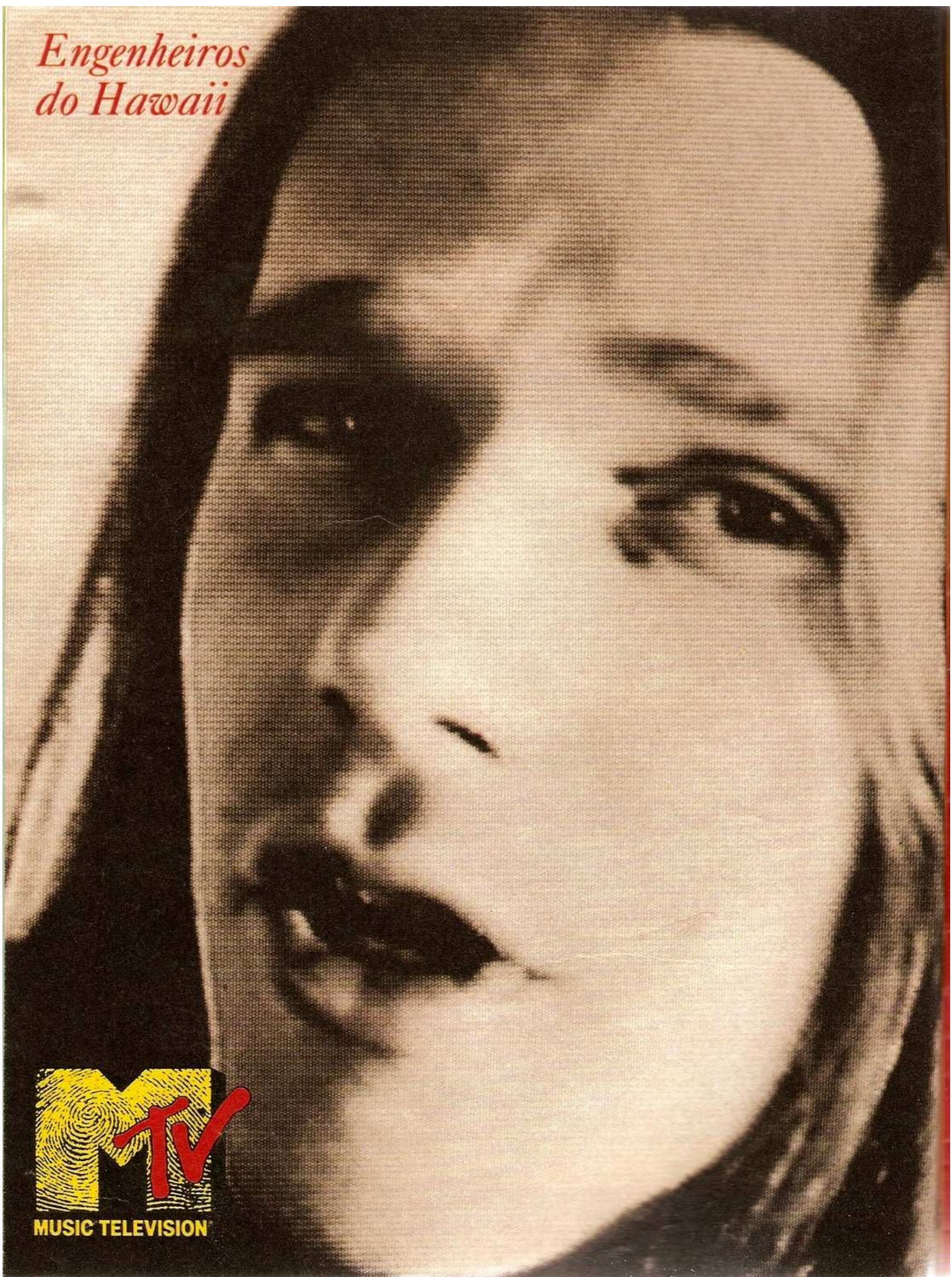
Com o lançamento do Super Famicom (Super NES), o videogame de 16 bits da Nintendo, a briga entre as duas gigantes dos videogames ficou ainda mais quente. As duas empresas agora disputam bit a bit a preferência dos gamemaníacos de todo o mundo pelos sistemas de quarta geração, e a maior arma neste duelo são os jogos. Há dois anos no mercado, o **Mega Drive** da Sega tem hoje mais de 200 opções em jogos. Esta coleção cresce dia a dia com títulos cada vez mais quentes, como *Pit Fighter*, o superhit dos arcades com imagens digitalizadas de lutadores reais, já disponível nos States. Outros lançamentos quentíssimos que estão pintando para o console são *Indiana Jones 3 e 4*, *The Godfather (O Poderoso Chefão)*, *The A-Team (O Esquadrão A)*, *Strider 2*, *Back to the Future 3*, *Alien 3*, *Predator 2*, *Terminator (O Exterminador do Futuro)*, *The Flintstones* e *Monty Phyton*, entre outros.

O **Super Famicom**, videogame que completa um ano de vida agora no final do ano, terá em seu primeiro aniversário uma coleção com pouco mais de quarenta jogos. Os últimos jogos radicais a engrossar esta lista foram *Super Ghouls and Ghosts*, versão melhorada do título já conhecido do *Mega Drive*, e *Joe and Mac*, uma aventura no tempo das cavernas. Espera-se uma chuva de lançamentos para o Super Famicom (Super NES, nos Estados Unidos) em 92, e certamente um dos mais esperados será *The Rocketeer*, feito com imagens digitalizadas do próprio filme.

Game Genie liberado nos EUA

Terminou a briga na Justiça entre Nintendo e Camerica — a criadora do **Game Genie**, acessório que enlouquece os jogos Nintendo. Depois de muito blablablá nos tribunais, a Corte americana decidiu liberar a venda do aparelhinho em todo o país, onde está custando aproximadamente 50 dólares.

No Brasil, o Game Genie chega às lojas a partir deste mês. Conforme a AÇÃO GAMES noticiou a seus leitores em primeira mão, o acessório está sendo trazido ao país pela CCE, que inclusive passou a fabricá-lo. O manual do Game Genie brasileiro tem códigos para cerca de 300 jogos.

Engenheiros
do Hawaii
MTV
MUSIC TELEVISION

QUERO TE VER NA MTV

A INVASÃO DO LASER

DO NOSSO CORRESPONDENTE NO JAPÃO ANGELO ISHI

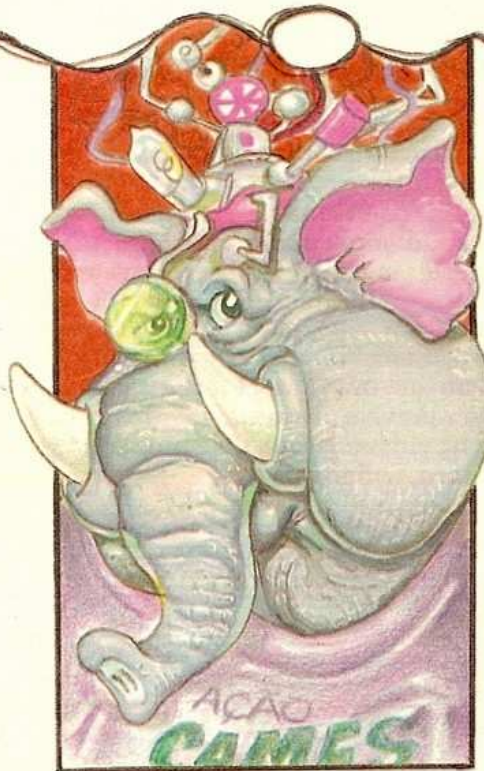
O REINADO DOS CARTUCHOS ESTÁ AMEAÇADO. VEM AÍ UMA
VADOS EM COMPACT DISC LASER. A ONDA JÁ CONTAGIOU OS

Memória de elefante

Para os cartuchos de videogame, uma memória de 8 megabits é considerada excelente. Mas, quando um CD entra na parada, parece até que estamos comparando uma formiguinha com um elefante. Um compact disc tem espaço suficiente para abrigar nada menos que 2 400 megabits — isso mesmo, 300 vezes mais informações do que os cartuchos atuais. É por isso que as músicas são tão perfeitas, os personagens podem falar pelos cotovelos e a movimentação lembra a de um desenho animado. Especialistas em informática afirmam que os games em CD podem evoluir até o ponto de utilizar imagens reais, com atores humanos representando os personagens. Seria como assistir a um filme, só que mudando seu rumo.

VA GERAÇÃO DE VIDEOGAMES QUE UTILIZA JOGOS GRA-
PONESES E PROMETE ESPALHAR-SE PELO MUNDO TODO

Você sabe o que é um CD ROM? Se a resposta é não, fique ligado, pois tudo indica que este nome vai estar cada vez mais nas bocas dos gamemaníacos. CD ROM é um aparelho de informática usado para ler as informações gravadas em discos laser. É isso aí, CD não serve só para tocar música, não — além de sons ele pode registrar imagens e dados de computador (ou bits, para ser mais exato). Agora raciocine: por acaso não são os bits que dão vida ao seu videogame? Os japoneses também fizeram a si mesmos esta pergunta e resolveram criar um CD ROM capaz de "ler" jogos gravados em disco.

O PC Engine, videogame de 16 bits da NEC, foi o primeiro a ganhar um acessório para jogos em CD. Lançado em 1989, o aparelho foi batizado de CD ROM-ROM e vinha com uma memória interna de 64 kilobytes. Esta era uma capacidade fantástica para a época, tornando possível o uso de jogos com uma qualidade visual e sonora que ninguém ainda sonhava. Pela primeira vez via-se, num videogame, imagens em movimento como se fossem de um desenho animado e fotos digitalizadas de pessoas. Os personagens eram capazes de falar, e a trilha sonora tinha músicas reais — algumas até cantadas, aliás.

O primeiro game feito especialmente para o novo acessório chama-se *Tengai Makio Gira-ya (Far East of Eden)*, lançado em junho de 1989 pela Hudson Soft. O jogo é do tipo adventure, muito complicado pra quem não é japonês ou não fala a língua deles. *Tengai* tem uma trilha sonora assinada por Ryuichi Sakamoto, um compositor muito popular no país, e vozes gravadas por atores famosos do Japão. Nem é preciso dizer que as novidades chocaram a galera e que o CD ROM do PC Engine foi um grande sucesso.

Já se passaram mais de dois anos e a NEC está lançando uma nova versão do aparelho com capacidade de memória de 256 kilobytes. Outra novidade é que nele já vem embutida a função do system card, um tipo de cartucho especial que precisa ser colocado no videogame para que ele funcione com o CD ROM. Com a ampliação da memória, os produtores de games estão animados para criar jogos de simulação com uma qualidade ainda maior que a atual, ou lançar CDs com vários games — como se fosse um disco com várias músicas.

Depois do PC Engine, o outro videogame a apresentar

um CD ROM foi o Mega Drive. O acessório foi mostrado pela primeira vez há apenas alguns meses, no Japão. A produção do Mega CD ainda não é muito grande, e até no Japão tem sido um pouco di-

fícil comprá-lo. Como é costume lá com os produtos recém-lançados, as lojas estão vendendo o acessório a um preço meio salgado: 450 dólares, em média. A procura tem sido grande, pois o aparelho está sendo muito elogiado pela crítica — seus recursos são mais sofisticados do que os do PC Engine. Comenta-se, porém, que a variedade de cores do Mega CD é menor. A previsão no Japão é de que até o final do ano sejam lançados 8 jogos em CD para o Mega Drive. Vamos esperar para conferir as qualidades do equipamento.

Se a NEC e a Sega já estão na parada dos CDs, só resta à Nintendo aderir. Na verdade, muito antes de se ouvir falar no CD ROM da Sega, a Nintendo já tinha um acordo com a Sony para fabricar um acessório do gênero para o Super Famicom. Só que as duas empresas não se entenderam. A Sony queria que os jogos utilizassem o mesmo padrão dos CDs de áudio — com isso, os toca-discos laser da fabricante poderiam funcionar também como CD ROM de videogame. A Grande N, por sua vez, temia que isso facilitasse a pirataria e insistia num padrão exclusivo. Por isso a parceria das duas não deu certo, e a Nintendo assinou um acordo com a Philips. Mas até agora nada de concreto pode ser adiantado.

A onda dos games em CD no Japão tem tudo a ver com o sucesso do disco laser de áudio — lá, os discos de vinil são peça de museu. Os fabricantes desejam que o consumidor encare o CD ROM de games como um verdadeiro eletrodoméstico, e já se fala até na criação de um aparelho "quatro-em-um", que juntaria toca-fitas, videocassete, disc player e, claro, videogame.

CD ROM é a forma abreviada de dizer Compact Disc Read Only Memory (ou memória em disco óptico apenas para leitura). Criado para ser usado como meio de armazenagem de informações para computadores, um único CD equivale a 1,8 mil disquetes comuns. A tecnologia do CD para informática foi descoberta em 1985 e, hoje, seu uso é bastante comum no Japão e nos Estados Unidos.

	CD ROMROM	MEGA CD
Videogame/ fabricante	PC Engine/NEC	Mega Drive/Sega
Preço médio (Japão)	280 dólares	450 dólares
Quantidade de jogos	50	8 (previsão dez/91)
Velocidade	12 MHz	12,5 MHz
Canais de som	10	8
Memória RAM	de 1 a 4 Mbytes (depende do system card)	6 Mbytes
Cores	65 000 disponíveis 256 simultâneas	Não divulgado
Outros usos	Funciona como CD Player para discos de áudio	Funciona como CD Player para discos de áudio
Recursos especiais	Tem uma memória interna (2kbytes) para gravar a posição em que o jogador parou em até 15 games	Seu modo gráfico é super avançado, permitindo a realização de zoom e rotação de imagens

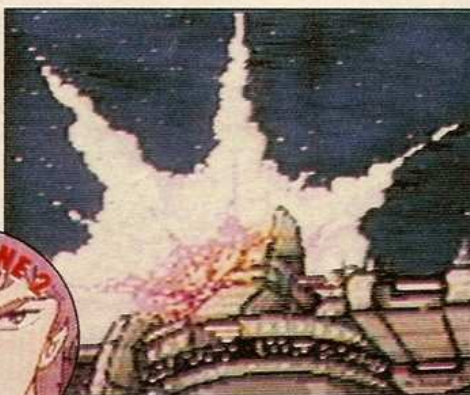
PC Engine, o primeiro com CD ROM

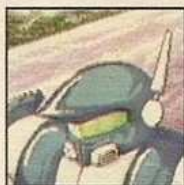
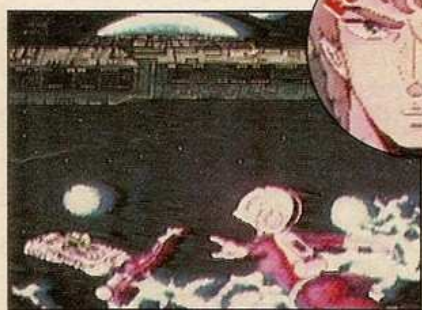
O CD ROM do PC Engine lembra um walkman de disco laser. Para que ele possa funcionar, é preciso colocar um cartão especial — o system card — na abertura para jogos normais do console. Aí você liga esta parafernália e... demais! Parece até que se está assistindo a um desenho animado. As apresentações dos jogos são uma melhor que a outra. Os personagens dialogam, movimentam-se, seus rostos mostram expressões. E as músicas, então? Pena que AÇÃO GAMES não seja um programa de TV, pois não adianta querer descrever: só ouvindo mesmo para conferir.

Falando em músicas, você pode colocar um CD de áudio no PC Engine que ele toca. Neste caso, o sistema mostra uma imagem na tela da sua televisão onde estão todas as funções de um disc player convencional — REW, FF, STOP, PLAY, REPEAT etc... Usando o joystick para movimentar um cursor nesta tela, você opera seu disco laser. Agora, fique com o melhor que este sensacional aparelho tem a oferecer: os jogos. Selecionamos alguns dos mais radicais títulos do PC Engine para mostrar a você como são chocantes os games em CD.

Piloto: *Christian Zaharic*

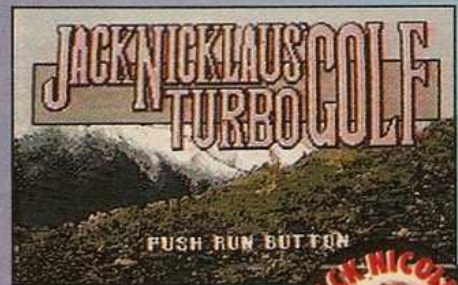
VALLIS 3

A apresentação deste jogo é inteiramente falada, contando a história de um imperador que se apodera de uma espada mágica. Quando entra na parte da ação, o game apresenta um visual parecido com o do Mega Drive — que tem também uma versão para este título. Mas o detalhe fica mais uma vez por conta do som: ao encontrar com um chefe, a heroína Yuko dialoga com o inimigo, preparando o clima de briga que vem depois. Pena que o jogo não esteja em português, mas pela cara dos dois dá pra sacar que eles não estão trocando gentilezas.

FINAL ZONE 2

Este é outro game com uma apresentação chocante. O Capitão Bowie comanda uma nave interestelar que é envolvida numa terrível armação. Um sabotador infiltrado no governo de seu país envia uma mensagem falsa, que resulta na destruição das bases aliadas. O capitão deve resgatar cinco integrantes de sua equipe que sobreviveram ao desastre e precisam reunir-se novamente para desmascarar o autor desta armação.

FIGHTING STREET

O PC Engine também tem seu clássico de luta, que lembra muito o *Pit Fighter* dos fliperamas. Os personagens do game praticam a modalidade full-contact, que tem os movimentos mais bonitos e radicais. É preciso lutar em vários países, tendo como objetivo final a Tailândia — o paraíso dos lutadores de full-contact. No jogo, o barulho dos socos mistura-se aos urros dos jogadores, fazendo você se sentir numa luta do *Grande Dragão Branco*.

ROM ROM

Jogos de baseball para videogames nunca tiveram tanta vibração como este aqui para o PC Engine. Os gráficos são bons, mas o que impressiona mesmo é a sonoplastia do jogo. O arremessador solta aquele UHHHH para jogar a bola, a rebatida com o taco soa como num jogo de verdade e o juiz fala o tempo todo durante a partida.

JACK NICOLAUS TURBO GOLF

Com imagens digitalizadas de alto nível, este jogo tem uma apresentação muito semelhante à das transmissões ao vivo pela TV. Além das músicas, que dão maior clima, ouve-se a voz de um narrador apresentando o jogo no melhor estilo dos programas americanos para a televisão.

DOWN LOAD 2

O despertador toca e o policial acorda, com aquela cara amassada de sono, para mais um dia de trabalho. Enquanto fuma um cigarro, recebe através de um monitor em sua sala as instruções para a missão daquele dia. Antes de sair, ele ainda recebe a visita da namorada e blablablá. Você acaba de assistir à seqüência inicial de *Down Load 2*, um jogo de ação num cenário futurista. O jogador dirige uma viatura policial voadora em estágios movimentados.

LANÇAMENTOS NACIONAIS — MEGA DRIVE

A ORIGEM DAS MÚSICAS

As músicas de *Fantasia* merecem destaque especial. Seguindo a mesma trilha sonora do desenho animado, o game traz músicas de grandes compositores clássicos, como Beethoven, Bach, Tchaikovsky, Stravinsky e muitos outros. São bárbaras.

FANTASIA

Mickey Mouse está de volta em mais uma aventura mágica. Ele é agora um aprendiz de feiticeiro em *Fantasia*, um game no estilo *Super Mario*, com muitos pulos e itens para pegar.

No calabouço do mestre, o rato pegou no sono. Um vento mau soprou no Monte Calvo e roubou as notas musicais que Mickey estava guardando. Se ele não recuperar as notas, a música vai acabar. Em busca das notas, Mickey vai flutuando em seus sonhos através do mundo da Fantasia.

As paisagens são fantásticas. Reinam nestas paradas criaturas encantadas: vassouras com pernas, cavalos voadores, hipopótamos bailarinos e muitos outros. *Fantasia* traz a animação espetacular e a selecionada trilha sonora do desenho animado feito pelos estúdios Disney em 1951.

MICKEY CONTINUA COM SEU FAMOSO SALTO DE BUNDINHA (APERTE DIRECIONAL PARA BAIXO)

SALTE ESTE BAÚ PARA NÃO VOLTAR AO COMEÇO DO JOGO

NAS SALAS DE BÔNUS, MICKEY PODE GANHAR ATÉ 8 VIDAS

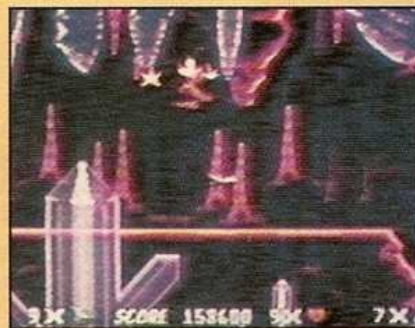
A FADINHA INDICA A ENTRADA DE SALAS SECRETAS CHEIAS DE NOTAS E ITENS MÁGICOS

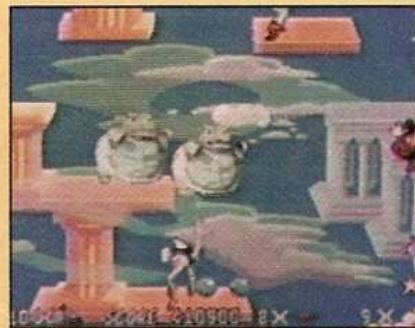
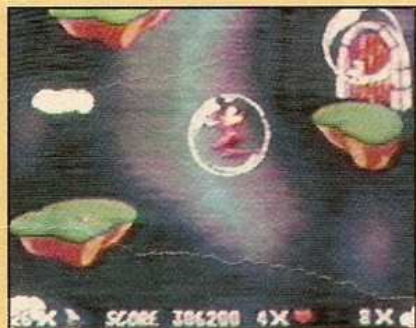
MUNDO DAS ÁGUAS

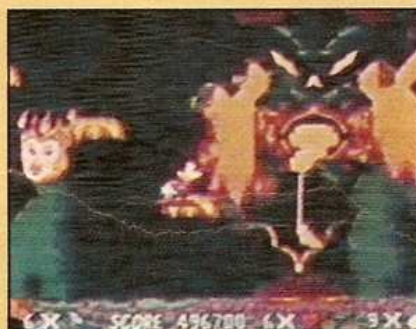
O primeiro desafio de Mickey é passar pela sala do mestre. Vassouras, caldeirões e cogumelos com pernas atravessam o caminho do rato.

Na saída do castelo, o personagem chega a um pântano dominado por jacarés. Como se isso não bastasse, Mickey terá que contornar muitos perigos debaixo d'água.

MUNDO DA TERRA

Pterodáctilos dão vôos rasantes, terremotos racham o chão, dinossauros famintos procuram qualquer coisa pra comer. Na era pré-histórica, Mickey vai procurar as notas musicais por cavernas incríveis e mergulhar em grandes dunas de areia.

MUNDO DO AR

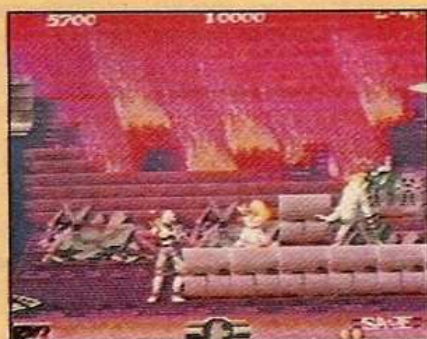
Mickey chega a um jardim maravilhoso. Mas as folhas escorregam e as flores são venenosas. No mundo das nuvens, colunas gregas sustentam avestruzes e hipopótamos bailarinos. O balé desses graciosos bichos pode ser fatal. Mickey que o diga.

MUNDO DO FOGO

Este mundo é empesteado por demônios, espíritos e vampiros. As armadilhas da Morte estão escondidas em toda parte. Morcegos atacam por cima, um rio de lava borbulha por baixo. Mas Mickey não perde as esperanças. Ele guardou muitos poderes mágicos para atravessar este inferno.

LANÇAMENTOS NACIONAIS — MEGA DRIVE

THE SECRET OF SHINOBI

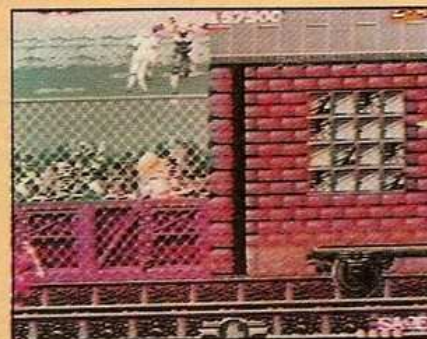
Nova York, 1987. É aí que se passa a continuação da saga de Shinobi. Joe Musashi volta com um companheiro: um treinadíssimo pastor alemão branco.

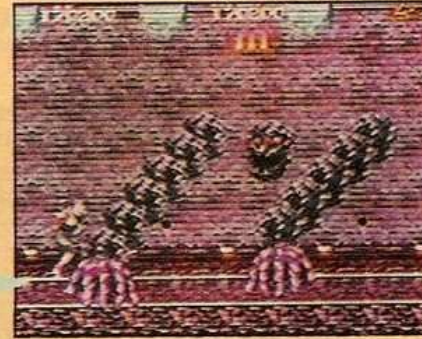
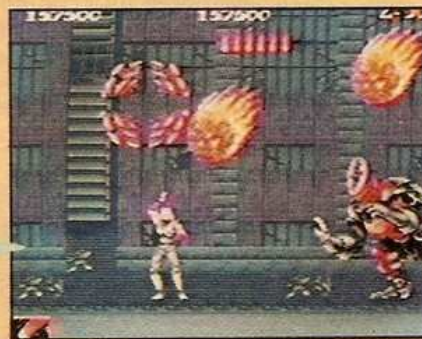
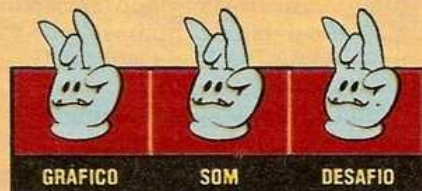
Em cinco estágios o ninja atravessa ruas, cavernas, pontes, salas e até passa sobre a Estátua da Liberdade. Uma perseguição alucinada em direção às legiões malignas do Lagarto. Elas devastaram Nova York e seqüestraram escravas loiras. Os gráficos não são tão chocantes quanto os da aventura anterior. Mas garantem uma boa diversão para os apreciadores de ninjas.

O CÃO LATE QUANDO PERCEBE A PRESENÇA DE INIMIGOS. É MUITO EFICIENTE NA LUTA CONTRA VILÕES COM ARMAS DE FOGO. INIMIGOS ARMADOS COM LANÇAS AFIADAS TRANSFORMAM O CÃO EM SALSICHA

MUSASHI TEM UMA HERÓICA MISSÃO: SALVAR AS ESCRAVAS LOIRAS. ELAS VALEM UM POWER UP

VOCÊ SÓ TEM UMA MÁGICA NINJITSU POR ESTÁGIO. SAIBA USÁ-LA COM SABEDORIA

NO ESTÁGIO DE BÔNUS, MUSASHI INICIA UMA DESCIDA QUE PARECE SEM FIM ENTRE DOIS PRÉDIOS. ELIMINANDO 50 NINJAS, VOCÊ GANHA UMA VIDA

AS ARMAS ESTÃO UM POUCO DIFERENTES. OS SHURIKINS SÃO ILIMITADOS. E QUANDO SHINOBI ESTÁ BEM PRÓXIMO DE UM INIMIGO, ELES SE TRANSFORMAM AUTOMATICAMENTE EM ESPADA

OS MOVIMENTOS DO NINJA CONTINUAM OS MESMOS, E O FIEL CÃO YAMATO ACOMPANHA TODOS OS SEUS PASSOS

NO ESTÁGIO 2, DESTRUA O MONSTRO DA PAREDE DIRIGINDO TODA A FORÇA PARA SEU CENTRO VITAL: A BOCA

LANÇAMENTOS NACIONAIS — MEGA DRIVE

DICK TRACY

Dick Tracy estreou nos quadrinhos em 1931. Foi a primeira história policial a ser publicada, e transformou-se num clássico do gênero. O autor Chester Gould criou formas absurdas para se matar alguém e deu vida a vilões incríveis.

O game segue mais a história do filme, lançado no ano passado, mas não deixa nenhum vilão de fora — como Big Boy Caprice, o rei do crime organizado.

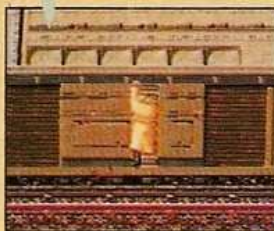
Dick Tracy é chamado para limpar o lado podre da cidade. O perigo está aumentando. Todos os gângsteres estão invadindo as ruas. Para combater os criminosos, nosso herói conta com munição ilimitada para abrir caminho até o confronto final com Big Boy.

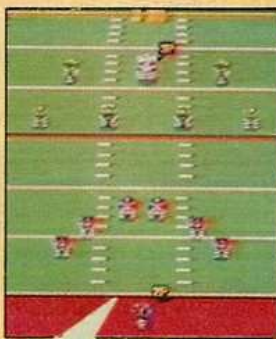
O ESTÁGIO ESPECIAL É EM UMA GALERIA DE TIROS. NÃO VÁ ATIRANDO SEM PARAR. VOCÊ PERDE PONTOS QUANDO ATIRA EM CIDADÃOS COMUNS

CUIDADO COM OS BECOS. ELES ESCONDEM ARMADILHAS. NÃO BASTA DETONAR O CARRO. OS BANDIDOS ACABAM SAINDO QUANDO VOCÊ MENOS ESPERA. PARA DISTÂNCIAS CURTAS, USE PISTOLA OU DIRETO NO QUEIXO

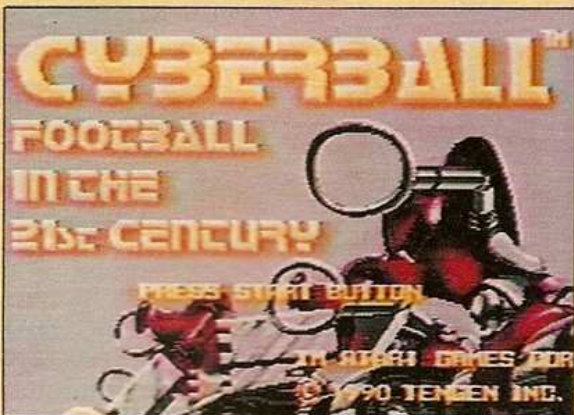
O CHEFÃO DA PRIMEIRA FASE É OSSO DURO DE ROER. VOCÊ VAI PRECISAR DAR VÁRIAS RAJADAS CONTRA O BANDIDO

EM TELAS SEM SAÍDA, EXPLORE OS MOVIMENTOS DO DETETIVE. SUBA AS ESCADAS PARA DEIXAR A ESTAÇÃO DE TREM

NA ESTAÇÃO DE TREM, OS VILÕES DE VERDE LANÇAM DINAMITE EM CIMA DO DICK. NÃO TITUBEIE. ABAIXE-SE

CYBERBALL

Ano 2022. Entram em campo os cyborgs, os futebolistas do futuro. O futebol ganhou novas regras, aquelas do tipo salve-se quem puder. O campo continua o mesmo, mas a bola explode nas mãos, e o juiz é carta fora do baralho. Não existem faltas. O jogo só pára quando os enormes robôs perdem as cabeças. Promova um campeonato. O game é para dois jogadores.

DEPOIS DE ESCOLHER AS EQUIPES DE CYBORGS, PREPARE-SE

QUANDO ESTIVER COM BASTANTE GRANA, COMPRE MODELOS MAIS RÁPIDOS E VALENTES, COMO OS ROBÔS RUNNING BACK

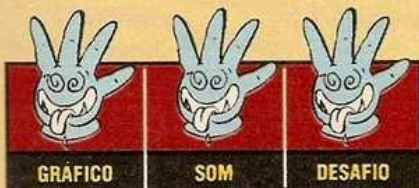
VOCÊ PODE ESCOLHER ENTRE MAIS DE CEM JOGADAS DE ATAQUE E CONTA COM 12 FORMAÇÕES OFENSIVAS. NÃO REPITA UMA MESMA JOGADA SÓ PORQUE ELA ESTÁ DANDO CERTO. SEUS ADVERSÁRIOS NÃO SÃO NADA TROUXAS

SUPER REAL BASKETBALL

Passes precisos, arremessos perfeitos e você marca cestas neste game muito realista. Seu time precisa de um bom técnico, e isso depende de você. Arme melhor sua defesa, troque jogadores, peça tempo e levante o astral dos jogadores.

A vitória no campeonato depende da técnica e do companheirismo dos jogadores. É preciso desarmar, impedir os arremessos adversários. *Super Real Basketball* traz todas as emoções de um autêntico jogo de basquete. Desafie um amigo ou o próprio computador.

OITO DAS MELHORES EQUIPES NORTE-AMERICANAS DE BASQUETE ESTÃO DISPUTANDO O CAMPEONATO. ESCOLHA UMA PARA GANHAR

MELHORES LANCES MERECEM DESTAQUE. SENTE SÓ A EMOÇÃO DA CESTA

EM CAMPO, CUIDADO COM AS FALTAS. ELAS NÃO TIRAM NINGUÉM DO JOGO, MAS DESCONTAM PONTOS NO DESEMPATE

PARA ROUBAR A BOLA DO ADVERSÁRIO, USE O BOTÃO C

VEJA BEM O QUE PODE ACONTECER COM UM ARREMESSO A DOIS PALMOS DE CESTA

SUPER LEAGUE BASEBALL

O entusiasmo dos americanos e japoneses pelo beisebol está em mais um cartucho. Os produtores desse tipo de jogo querem chegar à perfeição. Para a garotada brasileira que não se liga muito em beisebol, é preciso um pouco de paciência para a coisa engrenar. Mas depois dá para vencer a turma toda.

ANTES DO LANÇAMENTO, PRESTE ATENÇÃO EM TODAS AS INFORMAÇÕES DA TELA

A PLATÉIA VIBRA QUANDO VÊ UM HOMERUN (BOLA FORA DO CAMPO)

SELECT

LANÇAMENTOS NACIONAIS — MASTER SYSTEM

Enfim um game totalmente em português para você não perder nenhum lance desta grande aventura interestelar

Seus problemas com o inglês terminaram. Toda a história de *Phantasy Star* é contada em português. Sem tradução, você ia acabar se perdendo nesta aventura, que exige estratégia e sangue-frio.

Você tem um longo caminho pela frente e que pode ser todo gravado. O cartucho tem memória para salvar até cinco jogos separados. E dá para continuar do ponto onde você parou. Outra vantagem valiosa: se for morto em combate, vai poder recomeçar o jogo a partir do último nível gravado.

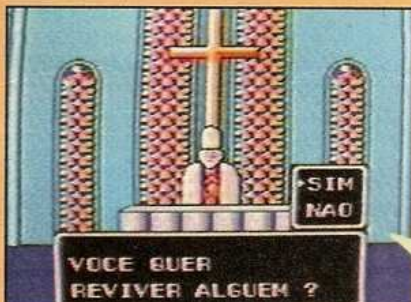
A história começa no ano 342 do século espacial. Nero tem uma missão: desvendar os segredos do maligno rei Lassic. Depois de 200 anos de bom governo no sistema solar Algol, o rei se tornou um ditador cruel. Nero fracassou, mas antes de morrer passou sua missão e sua espada para Alis, sua irmã.

Há muitos caminhos que levam até Lassic. Alguns mais difíceis que outros. Faça como os turistas: fale com todo mundo. Entre em todas as casas, pare pessoas nas ruas para conseguir boas informações. E localize os três amigos de Alis. Somente com a união de Odin, a magia de Noah e a esperteza do gato Myau você conseguirá derrotar Lassic.

RECOMPENSA PERIGOSA

Depois de vencer um monstro, você ganha uma arca. Ela pode estar cheia de itens e mesetas, moedas usadas no sistema solar Algol. Mas a arca reserva outras surpresas. De dentro dela pode sair uma flecha, que irá ferir um dos integrantes do grupo de Alis. Se um flash brilhar, a arca explodirá e todo mundo será ferido.

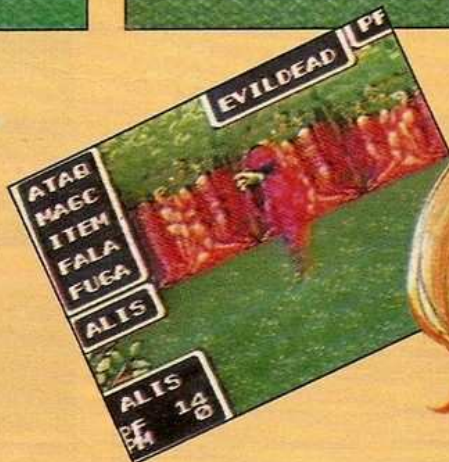
ALIS COMEÇA SUA AVENTURA NA CIDADE DE CAMINET. EXPLORE AO MÁXIMO TODOS OS LUGARES

NAS CIDADES E VILAS, HÁ TRÊS TIPOS DE LOJAS QUE VENDEM MATERIAL USADO, ALIMENTOS, ARMAS E ARMADURAS

NAS IGREJAS, VOCÊ PODE RESSUSCITAR ALGUM PERSONAGEM QUE MORREU EM COMBATE. O PADRE TAMBÉM DIZ QUANTOS PONTOS VOCÊ AINDA PRECISA PARA PASSAR AO PRÓXIMO NÍVEL

TODOS OS TEXTOS DE *PHANTASY STAR* ESTÃO EM PORTUGUÊS. É MOLE?

NESTA LOJA, VOCÊ COMPRA EQUIPAMENTOS MAIS BARATOS E PODE VENDER ITENS DE QUE NÃO VAI MAIS PRECISAR

AS CAVERNAS, CALABOUÇOS E TORRES-LABIRINTOS ESCONDEM TODO TIPO DE PERIGO. MAS, SE VOCÊ TIVER CORAGEM PARA ENTRAR NESTES ANTROS, VAI ENCONTRAR TESOUROS DESCONHECIDOS, ITENS VALIOSOS, ALÉM DE PESSOAS LEGAIS E PASSAGENS SECRETAS

OS CAMPOS E FLORESTAS ESTÃO INFESTADOS DE MONSTROS DE TODOS OS TAMANHOS, FORMAS E PODER. ANTES DE ENTRAR NA BRIGA, ESCOLHA A MELHOR ARMA OU FEITIÇO PARA DERROTÁ-LOS. USE TODOS OS PERSONAGENS NOS COMBATES

LANÇAMENTOS NACIONAIS — MASTER SYSTEM

CAPTAIN SILVER

O garoto Jack Avery gosta de emoções fortes. Ele está na pista de um tesouro muito valioso, que é guardado pelo fantasma do Captain Silver, o pirata mais sanguinário de todos os tempos.

Com o mapa na mão, junte toda sua coragem para enfrentar os inimigos vivos ou mortos que vão aparecer pelo caminho. Se você for um bom espadachim, sua espada ganhará mais poder. Além disso, certos inimigos valem vidas extras. E você vai precisar delas. No final, o Captain Silver estará te esperando para um duelo em seu navio-fantasma. Boa aventura no melhor estilo capa-e-espada.

NÃO FUJA DOS INIMIGOS. ELES ESCONDEM AS LETRAS DO NOME DO CAPTAIN SILVER

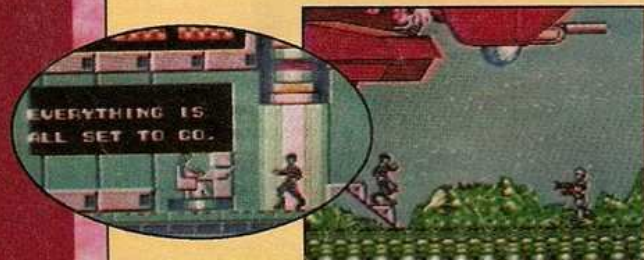
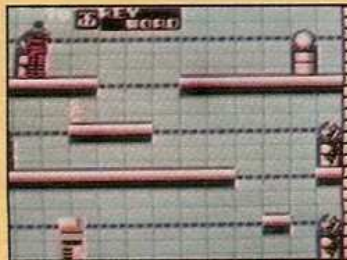
NO RASTRO DO TESOURO PERDIDO, A BRUXA É SUA PRIMEIRA GRANDE ADVERSÁRIA

NÃO DESPERDICE SEU DINHEIRO. ELE VAI SER VALIOSO MAIS ADIANTE

NOS MOMENTOS DE GRANDE PERIGO, UMA FORÇA ESPECIAL PODE DEIXAR JACK INVISÍVEL

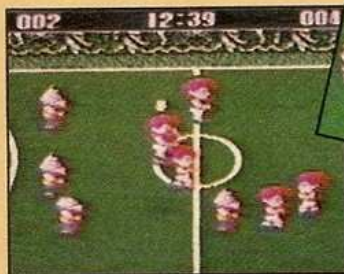
ZILLION

Mais uma aventura com os Cavaleiros Brancos, a famosa força encarregada de manter a paz no sistema planetário, que está novamente ameaçado pelo Império Norsa. Você é J.J. e tem uma missão quase impossível: salvar seus amigos Champ e Amy e encontrar os cinco disquetes que guardam os planos de destruição do Império.

Zillion é um game de estratégia e memória. Por isso, lápis e papel na mão. Este não é um jogo rápido, mas garante boas horas de aventura.

VOLTE PARA A NAVE-MÃE TODA VEZ QUE SUA POTÊNCIA DE VIDA ESTIVER TERMINANDO

ANOTE A ORDEM EM QUE OS SÍMBOLOS APARECEM PARA ABRIR PORTAS

ENCONTRE SEU CARTÃO PARA TER ACESSO AOS COMPUTADORES

BASKETBALL NIGHTMARE

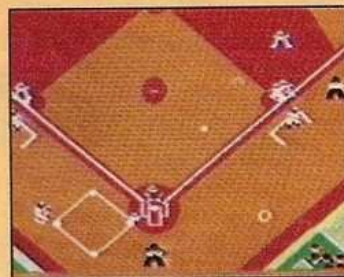
PARA ARREMESSAR, APERTE DUAS VEZES O BOTÃO 1

SALTAR E FICAR COM A BOLA NA MÃO DÁ FALTA

PARA ENTENDER MELHOR AS JOGADAS, VEJA O JOGO CPU X CPU EM QUE O COMPUTADOR JOGA SOZINHO

Se você já é um craque em basquete, prepare-se para este desafio: jogar contra seis times de alienígenas. Você é o capitão de um dos melhores times da região, mas os alienígenas são páreo duro. Você vai ter que suar a camisa para levar o time à vitória. Para um ou dois jogadores.

WHAM!

AMERICAN BASEBALL

Com este game, você vai aprender a jogar um dos esportes mais populares no Japão e nos EUA. Escolha um dos 26 times da Liga e participe de jogos bem realistas. Para treinar, jogue sozinho, com um amigo ou contra o computador. Você tem quatro opções de jogo.

PARA FICAR FERA, TREINE NA MODALIDADE HOME RUN CONTEST

ENCONTRE SEU ESTILO DE LANÇAMENTO PARA TIRAR OS REBATEDORES ADVERSÁRIOS DA BASE

APRESENTA SEUS NOVOS LANÇAMENTOS

JOYSTICK PARA PROFISSIONAIS
COMPATÍVEIS: PHANTON - MASTER - ATARI

A tecnologia da borracha condutiva em suas mãos

Chave seletora de disparo

MICROTRANSMISSOR DE ÁUDIO MTA II

Mais potência para o som de seu videocassete ou videogame

ESTOJOS PLÁSTICOS

Para todos os tipos de cartuchos

FABRICAÇÃO PRÓPRIA — ATACADO E VAREJO
CENTRAL DE ATENDIMENTO FONE/FAX: 261-4519

- ESTUDAMOS PROPOSTAS PARA FRANCHISING. - SOLICITE A TABELA DE PREÇOS POR TELEFONE

PREÇOS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTOS IMBATÍVEIS PARA MONTAGEM DE SUA GAME LOCADORA.

FAZEMOS TROCAS DE CARTUCHOS

ATENDEMOS CONSUMIDOR FINAL

AÇAI VÍDEO COM. E DISTRIBUIÇÃO LTDA.

R. Dr. José Estefano, 297 - Jd. V. Mariana - São Paulo - SP - CEP 04116 - Fone: (011) 544-4913/575-3861

(paralela à Rua Vergueiro, altura do nº 4.300)

AÇÃO GAMES CLUBE

AÇÃO GAMES CLUBE está recebendo um montão de cartas. Por isso, aumentamos seu tamanho para 16 páginas. É muito mais informação e serviço pra você que é fera

VENDE-SE

Nesta edição, você encontra ofertas de consoles e cartuchos seminovos

COMPRA-SE

Encontre aqui o comprador para o seu aparelho ou jogo usado

DESAFIOS

Gamemaníacos de todo o Brasil procuram novos amigos para partidas radicais

TROCA-SE

Nesta seção pode haver um interessado para o console ou cartucho que você quer trocar

HOT CIRCUIT

A moçada de Porto Alegre já tem uma locadora com bar, onde dá até pra fazer um lanchinho. Fique por dentro dos points dos gamemaníacos nesta seção

Os clubinhos de jogadores são ótimos para você ficar ligado nas dicas e novidades. Descubra aqui os novos clubes do pedaço e entre nessa

▶ Compro Bit System em bom estado de conservação, com ou sem fitas. Tratar com Rodrigo Perez, rua Correa Sampaio, 160, Vila Tibiriçá, CEP 09130, Santo André — SP.

▶ Quero comprar um console de Mega Drive. Quem quiser vender entrar em contato com Davidson P. de Souza, rua 13 de Junho, 1417, CEP 79015, Campo Grande — MS ou tel. (067) 384-3445.

▶ Compro fitas de padrão Nintendo americano ou fitas do Super Charger em bom estado. Tenho preferência por *Tartarugas Ninja 2, Super Mario 3* (para Nintendo) e *Robocop 2*. Entrar em contato com Rodrigo Marcushi, av. 17 de Agosto, 892, ap. 1403, CEP 52060, Recife — PE.

▶ Compro os seguintes cartuchos de padrão Nintendo: *Tartarugas Ninja 2, Batman, Double Dragon 2* e *Robocop*. Interessados tratar com Nelson Roberto Ribeiro, Travessa Monsenhor Magaldi, 296, CEP 18270, Tatuí — SP.

▶ Compro um Phantom System, em bom estado e por um preço acessível. Tratar com Wiltemberg dos S. Lima, Caixa Postal 212, primeira rua, setor 04 2120, CEP 78914, Ariquemes — RO.

▶ Compro um Mega Drive ou troco por um Master System com seis fitas e uma pistola. Pago a diferença. Tratar com Henrique A.R. Silva, rua Jequitinhonha, 1000, CEP 09070, Santo André — SP, ou tel. (011) 412-1552.

▶ Compro Nintendo americano já transcodificado e que esteja perfeito. Tratar com Marcos Trevisani Tomazini, rua Engenheiro Francisco Azevedo, 54, Sumarezinho, CEP 05030, São Paulo — SP, ou tel. (011) 864-5248.

▶ Estou interessado em efetuar uma compra ou talvez uma troca de um game Dactar com 18 fitas e 40 jogos por um Master System ou Mega Drive. Aceito, conforme a proposta, pagar a diferença. Tratar com Hélcio Rogério dos Santos Leite, rua São Domingos, 32, Capuchinhos, CEP 44050, Feira de Santana — BA.

▶ Compro as fitas *P.O.W., Yo! Noid, Dragon's Lair, Dragon Ninja, Rygar, Wrestlemania Challenge* e *Wrath of Black Manta*. Tratar com Cleber Ramos da Silva, rua Cândido Mendes, 55, Parque Felicidade, Duque de Caxias, CEP 25080, Rio de Janeiro — RJ, ou tel. (021) 772-0213.

▶ Gostaria de comprar o jogo *Double Dragon 1*. Cartas para Carlos Alberto de Paula, Caixa Postal 218, CEP 83880. Rio Negro — PR.

▶ Compro Master System II, em perfeito estado de conservação. Tratar com Eduardo Borges Cattaneo, rua Nilo, 12, Jardim Casa Branca, CEP 06800, Embu — SP.

▶ Estou interessado em adquirir um videogame Super Charger. Mande sua oferta para Sérgio Kougi Sakagami, av. Brasil, 8, CEP 84265, Harmonia — PR ou tel. (0422) 72-3797.

▶ Compro videogame Dynavision II ou III ou Phantom System, em bom estado, ou troco por uma guitarra Gianinni nova. Entrar em contato com João Carlos, Praça do Carmo, 71, ap. 26, Centro, CEP 09010, Santo André — SP.

▶ Quero comprar vários cartuchos Nintendo, tanto do padrão americano quanto do japonês. Tratar com José Jorge A. Mattar, rua Carlos de Campos, 646, CEP 18800, Piraju — SP.

▶ Estou querendo comprar os n.os 1 e 2 da AÇÃO GAMES. Quem quiser vender entrar em contato com Marcelo de Lima Barbosa, rua Dr. Leal, 109, ap. 106, Engenheiro de Dentro, CEP 20730, Rio de Janeiro — RJ, ou tel. (021) 592-4126.

▶ Compro a edição n.º 1 de AÇÃO GAMES. Interessados contatar Sérgio Juarez Tavares Filho, rua União, 677, CEP 83260, Matinhos — PR ou tel. (041) 452-1473.

▶ Compro Master System e uma pistola Light Phaser, por preço a combinar. Tratar com Leandro da S. Zaperlon, av. Atanásio Belmonte, 487, Passo D'Areia, CEP 90440, Porto Alegre — RS ou tel. (0512) 41-5905.

▶ Compro Top Game usado e em bom estado de conservação. Quem estiver interessado escrever para Fernando Souza Santos, rua Antônio Brieni, 22, ap. 22C, CEP 08250, São Paulo — SP ou tel. (011) 944-0949.

▶ Compro jogos do Mega Drive em bom estado. Preferências: *Altered Beast, Eswat, Ghostbusters, Super Mônaco GP, Ghouls and Ghosts* e *Golden Axe*. Tratar com Rodrigo Mileo Martins, rua Gustavo Silvio Togneri, 30, Rudge Ramos, CEP 09730, São Bernardo do Campo — SP ou tel. (011) 457-9688.

▶ Compro TV-Adapter (TA-1) do microcomputador Expert MSX, versão 1.0 da Gradiente. Tratar com José Renilton Padovani, Caixa Postal 1346, CEP 13001, Campinas — SP ou tel. (0192) 47-1284.

▶ Compro um videogame de padrão Nintendo americano com alguns cartuchos. Tratar com Alexandre José Belfante, rua André de Melo, 159, CEP 13360, Capivari — SP.

▶ Compro um Phantom System usado e em bom estado de conservação. Também vendo um Atari novo com 14 fitas e por um preço camarada para quem é leitor da revista AÇÃO GAMES. Entrar em contato com Milton Gonsalves da Silva Júnior, rua Porto Colombia, 12, Itaparica, CEP 56463, Petrolândia — PE.

▶ Compro cartuchos do Phantom System em bom estado. Interessados tratar com Erivaldson Sérgio, rua 27 de Janeiro, 23, CEP 55100, Caruaru — PE.

▶ Compro qualquer videogame de padrão Nintendo (americano ou japonês). Propostas para Leandro Fernandes Laurentino, rua Limadores, 659, Bangu, CEP 21830, Rio de Janeiro — RJ.

▶ Compro e troco cartuchos de padrão Nintendo e Sega. Tratar com Aldemir Freire Carvalho, SHIS-QL. 24, conj. 7, casa 13, Lago Sul, CEP 71600, Brasília — DF ou tel. (061) 244-3505.

▶ Compro as seguintes fitas: *Double Dragon 1* e *2, Castlevania 2* e *3, Predator, Top Gun 2* e *Batman*. Preço a combinar. Cartas para Eduardo A. Diniz, rua Celso Rodrigues, 231, Sabauna, CEP 11740, Itanhaém — SP.

▶ Compro Dynavision II ou Master System I ou II, com cartucho, e que esteja em bom estado de conservação. Interessados tratar com Wagner Pereira, rua Padre Vitor Mariano, 161, ap. 24B, Cohab I, CEP 03590, São Paulo — SP.

▶ Compro um Master System em bom estado de conservação. Tratar com Klayton Senhorine dos Santos, rua José Casimiro de Souza, s/n, CEP 58840, Pombal — PB.

▶ Compro cartuchos usados para Master System, com ou sem manual e embalagem. Ofereço bom preço, desde que eles estejam em bom estado. Entrar em contato com Antônio Stefane Alves Pereira, rua 1.º de Janeiro, 199, CEP 47520, Ibotirama — BA — ou tel. (073) 698-1573.

▶ Compro os cartuchos *The Simpsons* (Nintendo americano) e *Super Mario 2*. Também troco um Top Game, com a fita *Tiger Heli*, e um Master System II, com *Shinobi*, por um Mega Drive com os jogos *Sonic* ou *Mickey Mouse*, com adaptador para Master System. Tratar com Vladimir Morgado, rua Frei Caneca, 1895, CEP 85100, Guarapuava — PR.

▶ Compro qualquer fita do Master System e acessórios como óculos 3D, joystick, pistola, Rapid Fire. Interessados escrever para Marcelo H. C. Pereira, rua José Dezidério, 730, Caixa Postal 119, CEP 15300, General Salgado — SP ou tel. (0174) 41-1407.

▶ Compro cartuchos usados para Nintendo e um adaptador que dê para conectar jogos de 60 pinos no Phantom System. Interessados escrever para Jemerson Soares, rua 2.338, esquina com Marginal, CEP 88330, Balneário Camboriú — SC.

VENDO

▶ Vendo Dynavision II, com adaptador A-60, uma pistola laser, dois joysticks comuns, um joystick com start/select, duas fitas de 1 Mega cada (*Ghost'n Goblins* e *Year Kung Fu*). Tratar com Roberto da Silva, praça Marechal Deodoro, 187, ap. 34, CEP 01150, São Paulo — SP ou tel. (011) 265-0122, ramal 246.

▶ Vendo as seguintes fitas do Phantom System: *Super Irmãos, Caça ao Pato* e *Super Bike*. Interessados entrar em contato com Fernando M. V. de Oliveira, rua Padre João Manuel, 1179, Cerqueira César, CEP 01411, São Paulo — SP ou tel. (011) 280-1518.

▶ Vendo Atari com 15 fitas, uma delas com quatro jogos. Também troco ou vendo duas fitas do Dynavision II, uma delas para pistola. Tratar com Matheus R. Chaud, av. 31, 830, Cidade Jardim, CEP 13500, Rio Claro — SP.

▶ Vendo 23 jogos do Atari, avulsos ou lote inteiro. Interessados tratar com Davi Migglio, rua Djalma Urich, 229, ap. 1002, Copacabana, CEP 22000, Rio de Janeiro — RJ ou tel. (021) 287-0313.

▶ Vendo as seguintes fitas de Mega Drive: *Castle of Illusion, Eswat, Super Volley Ball, Ghostbusters* e *Zoom*. Todos em ótimo estado. Tratar com Bruno Torquato Ramasco, av. Júlio de Mesquita, 960, ap. 41, Cambuí, CEP 13023, Campinas — SP ou tel. (0192) 52-2074.

▶ Vendo Phantom System e sete cartuchos: *Castelvania 1 e 2, Mega Man 3, Knockout (Mike Tyson), Tartarugas 1, Super Contra* e *Double Dragon 1* (original) e também um Master System com pistola. Tratar com Célio Novaes Raggi, rua 1.º de Maio, 37, Cotiara, CEP 27400, Barra Mansa — RJ ou tel. (0243) 22-3429.

▶ Vendo um Master System I usado, mas na caixa, pistola Light Phaser, Rapid Fire, controle profissional (do tipo manche) e as fitas *Astro Warrior, Choplifter, Azteca Adventure, Paper Boy, Assault City, Cloudy Master, Out Run, Rocky, Kenseiden, Super Tennis, After Burner* e *Golden Axe*. Vendo todos juntos ou separados. Tratar com Jayme Junior, rua Grão de Areia, 68, ap. 201, Jardim Guanabara, CEP 21941, Ilha do Governador — RJ ou tel. (021) 393-2921.

▶ Vendo Master System com uma pistola, oito fitas, óculos 3D, Rapid Fire ou troco por algo de meu interesse. Tratar com Adilson Ap. Massagrande Filho, rua José Bonifácio, 21, Vila Ema, CEP 12243, São José dos Campos — SP ou tel. (0123) 21-1728, após 17 h.

▶ Vendo um Maximus SE, da Estrela, com pilhas para o controle e bateria para o carro. Acompanha manual de instrução, ou troco por um Game Gear, com quatro fitas. Tratar com Paulo Cavalcante Muzy, Palmares, 346, ap. 2, Bl. 2, CEP 17500, Marília — SP ou tel. (0144) 22-6881.

▶ Vendo Atari seminovo, na caixa e com instruções, mais quatro jogos, tudo em ótimo estado de conservação. Interessados escrevam para Ricardo Neves Amaral, rua Salustiano Ribeiro, 392, Tambauzinho, CEP 58043, João Pessoa — PB ou tel. (083) 224-6729.

▶ Vendo Master System, mais uma pistola e seis fitas, por um bom preço. Interessados tratar com Matheus Matias, rua João Vaz, 79, CEP 13360, Capivari — SP ou tel. (0194) 91-1793.

▶ Vendo 20 cartuchos de padrão Nintendo, entre eles *Ninja Gaiden 2, Top Gun 2, Ghostbusters 2*, ou troco por Game Boy com três fitas. Tratar com Carlos Bastos Neto, rua Santa Helena, 158, ap. 301, Pituba, CEP 41340, Salvador — BA ou tel. (071) 248-5735.

▶ Vendo Master System com pistola, óculos 3D e três fitas, ou troco por Top Game com entrada para 60 e 72 pinos, mais cinco fitas, tudo em ótimo estado. Tratar com Rafael Olivo, rua Erick Dardskog, 48, Jardim Brasília II, CEP 27500, Resende — RJ ou tel. (0243) 54-2598.

▶ Vendo Phantom System, com seis cartuchos e pistola, todos perfeitos, ou troco por um Mega Drive. Tratar com Tiago O. de Aguiar, Peri Machado, 222, ap. 308, CEP 90060, Porto Alegre — RS ou tel. (0512) 33-9078.

▶ Vendo a fita *James "Buster" Douglas* para Mega Drive, supernova e na caixa. Tratar com Fábio P. de Gandra, rua Estevão Silva, 93, CEP 20781, Cachambi — RJ.

▶ Vendo quinze fitas de Atari ou Supergame. Tratar com Alessandro Amen-

dola, rua Navano, 1006, casa 3, fundos, Santa Tereza, CEP 20251, Rio de Janeiro — RJ.

▶ Vendo Master System seminovo, com apenas um controle, e os jogos *Great Volley* e *Jogos de Verão*. Tratar com Diogo Brandão Assis, rua Santos Titara, 137, ap. 206, Bl. A, Méier, CEP 20731, Rio de Janeiro — RJ ou tel. (021) 593-3366.

▶ Vendo um Atari com 14 fitas ou troco por um console de padrão Nintendo. Pago a diferença. Interessados escrever para Sérgio Lindau, praça João Lourenço, 133, CEP 37140, Areado — MG.

▶ Vendo as seguintes fitas do sistema Nintendo: *Pro-Wrestling, Karate Champ, Tiger Hell, Northern Ken, Soccer, Mickey Mouse, Sallamander* e *Comando*, e *Rambo 3* para Mega Drive e Master System. Interessados tratar com Eduardo Mantovani, rua 17 de Dezembro, 477, Hidráulica, CEP 95900, Lageado — RS ou tel. (051) 714-4076.

▶ Vendo Master System com seis meses de uso, com três fitas e pistola ou troco por Mega Drive bem conservado. Interessados tratar com Rodrigo Vaz, rua Centauro, 265, ap. 201, CEP 30350, Belo Horizonte — MG ou tel. (031) 344-2479.

▶ Vendo Master System com dois controles, pistola Rapid Fire e os jogos *Double Dragon, Rescue Mission, Great Volley, Altered Beast, After Burner* e *Ghouls'n Ghosts*. Tudo isso por um bom preço. Tratar com Breno Hugo Silva Giamatei, rua Euflazina T. de Castilho, 980, Centro, CEP 15300, General Salgado — SP ou tel. (0174) 41-1336.

▶ Vendo ou troco minigame por outro com o jogo *Out-Run, Altered Beast* ou *Hang On*. Tratar com James Renato, av. Esperança, 1149, Manaíra, CEP 58035, João Pessoa — PB ou (083) 246-3603.

▶ Vendo Nintendo 8 Bits com cartuchos *Super Mario Bros 1, 2* e *3* e pistola. Interessados tratar com Ricardo de Souza Gomes, Quadra 02, Conj. D18, casa 23, Sobradinho, CEP 73000, Brasília — DF ou tel. (061) 591-5865.

▶ Vendo Master System, com pistola Light Phaser e 14 cartuchos ou troco por Mega Drive. Tratar com Thiago Eugênio B. de Mello, rua Vigalvino F. da Costa, 1054, Manaíra, CEP 58000, João Pessoa — PB ou tel. (083) 246-1754.

▶ Vendo cartuchos para Nintendo americano (*Metroid, Faxanadu, Double Dragon 2* e *3, Jaws, Adventure Island*) e um controle remoto para Nintendo americano ou Bit System. Interessados tratar com Luiz Mário Avena Neto, rua Cristiano Otoni, 401, ap. 1101, Jardim Apipema, CEP 40155, Salvador — BA ou tel. (071) 245-4038.

▶ Vendo a fita *Demon Attack* do Odissey por um preço bem camarada. Tratar com Bruno Parente Roberto, rua Heitor Peixoto, 725, ap. 303-A, Aclimação, CEP 01543, São Paulo — SP.

▶ Vendo Master System, com cinco cartuchos e uma pistola. Tratar com Cristiano Renato Tápias, rua Cabinari, 339, Vila Formosa, CEP 03364, São Paulo — SP ou tel. (011) 271-8065.

▶ Vendo os jogos *Tartarugas Ninja 2* (Nintendo japonês) e *Ghostbusters 2* (Nintendo americano), perfeitos e por um bom preço. Tratar com Maria Jurack, praça Luba Klabin, 344, Caixa Postal 2, CEP 84260, Telêmaco Borba — PR ou tel. (0422) 72-2043, das 17h às 22h.

▶ Vendo Phantom System com as fitas *Zippy Race, F-14, Super Mario Bros 1, Predator, Super Pitffal, Tartarugas Ninja 2* e mais dois joysticks Powertron III. Interessados tratar com João Victor Zioura, rua Goiás, 1310, ap. 14, Bloco A-9, Vila Célia, CEP 79100, Campo Grande — MS ou tel. (067) 389-0319.

▶ Vendo fitas de Phantom System, Atari e Dactar, e também um Master System com pistola, na caixa e seminovo, com as fitas *Shinobi, Kenseiden, Golden Axe, Double Dragon, Black Belt, Rambo 3*, todos com manual de instrução e na caixa. Tratar com Ricardo Horvath, rua Professor João Machado, 160, Freguesia do Ó, CEP 02927, São Paulo — SP ou tel. (011) 876-0570.

▶ Vendo as fitas *Futebol, F-15, Road Fighter, Crime Busters e Guerrilheiros Indomáveis*, todas do sistema Nintendo. Ou troco por outras. Tratar com André Luís de Souza Lima, rua Doutor Saulo de Castro Bicudo, 77, Jardim IV Centenário, CEP 04793, São Paulo — SP ou tel. (011) 520-6548.

▶ Vendo Master System e oito fitas, tudo em perfeito estado. Tratar com Rodrigo Antunes Sholl, rua Barata Ribeiro, 160, ap. 711, Copacabana, CEP 22011, Rio de Janeiro — RJ ou tel. (021) 275-3256.

▶ Vendo Master System importado, em perfeito estado. Interessados tratar com Luís Fernando Carvalho, rua 15, casa 3, Setor Oeste, Vila da Eletronorte, CEP 78900, Porto Velho — RO.

▶ Vendo a fita *Double Dragon* do Master System, em ótimo estado. Tratar com Washington G. Damasceno, rua Pacífico Pereira, 516, ap. 1003, Garcia, CEP 40000, Salvador — BA ou tel. (071) 237-1029.

▶ Vendo Master System, pistola Light Phaser, os jogos *Black Belt* e *Rescue Mission,* ou troco tudo por um Mega Drive em bom estado. Tratar com Geraldo Dannemann, rua Basílio Catala Castro, Quadra A, lote 8, 439, Brotas, CEP 40000, Salvador — BA.

▶ Vendo ou troco Master System, acompanhado de um óculos 3D, uma pistola Light Phaser e dois controles. Também vendo Atari 2.600, da Polyvox, acompanhado de sete fitas e dois joysticks. Tratar com John Zappala, rua Maria Gaudino, 125, Jardim Maria Estela, CEP 04180, São Paulo — SP ou tel. (011) 946-2186.

▶ Vendo Master System com pistola Rapid Fire e as fitas *Ghouls'n Ghosts* e *Shapes and Columns.* Aceito troca por Mega Drive. Tratar com Daniel Sampaio Neves, Condomínio Moradas do Imbui, Ed. Iataí, ap. 204, Paralela, CEP 40000, Salvador — BA ou tel. (071) 230-2775.

▶ Vendo as seguintes fitas do sistema Nintendo americano: *Ninja Gaiden, Castlevania, Knight Rider, To the Earth* (para pistola), *Adventures of Bayou Billy* e *Top Gun 2.* Tratar com Alexandre R. Trofa, rua Manoel Vieira de Sousa, 238, Mooca, CEP 03114, São Paulo — SP ou tel. (011) 272-2743.

▶ Vendo Atari novinho, com dez cartuchos, na caixa e em bom estado de conservação. Interessados tratar com Celso Augusto Milani Cardoso Filho, rua Marechal Deodoro, 1533, CEP 86430, Santo Antônio da Platina — PR ou tel. (0437) 34-1367.

▶ Vendo Master System, com 12 fitas, pistola Rapid Fire e um controle Dynacom, tudo em ótimo estado. Tratar com Felipe Mourão de Souza Verdial pelo tel. (021) 593-6332.

▶ Vendo Master System e pistola Light Phaser, tudo em bom estado de conservação. Tratar com Thiago P. Imparato, av. Maria Mesquita Motta e Silva, 15, CEP 05657, São Paulo — SP ou tel. (011) 844-1800, após 13h00.

▶ Vendo um Mega Drive em ótimo estado de conservação. Tratar com Edson Domingos, rua Cel. Seabra, 2052, CEP 09000, Santo André — SP ou tel. (011) 413-3206.

▶ Vendo Master System, com pistola Rapid Fire e três fitas. Aceito troca por Bit System ou Super Charger. Tratar com Marcos Alexandre Costa, av. Paraná, 642, ap. 191, Bl. B, CEP 80035, Curitiba — PR.

▶ Vendo Master System com uma pistola, óculos 3D e duas fitas. Tratar com Clayton P. da Silveira, rua Sebastião Sarmento Mena, 320, ap. 113, Bl. 10, Vila das Mercês, CEP 04176, São Paulo — SP.

▶ Vendo Master System II, com pistola Light Phaser e os cartuchos *Galaxy Force* (de 4 Mega), *Altered Beast* (2 Mega), *Choplifter* (1 Mega) e *Gangster Town* (1 Mega). Todos os jogos estão na caixa e com manual de instrução. Ou troco por Mega Drive, com um cartucho. Tratar com Luciano Rosa Rockett, rua Heriberto Hulce, 2624, Barreiros, CEP 88100, São José — SC ou tel. (0482) 46-2173.

▶ Vendo as fitas *Predador* e *Caça-fantasmas 2* para Phantom. Tratar com Leandro B., Caixa Postal 101, CEP 18010, Sorocaba — SP.

▶ Vendo Bit System, seminovo, com adaptador J-72, por um ótimo preço. Tratar com Ricardo Santana Xisto, Parque dos Jardins, Jardim Acácio, Bl-B/203, São Domimgos Sávio, CEP 49045, Aracaju — SE ou tel. (079) 231-4416.

▶ Vendo as fitas *Predador* e *Caça-fastasmas 2* para Phantom. Tratar com Leandro B, Caixa Postal 101, CEP 18010, Sorocaba — SP.

▶ Troco Master System seminovo, com óculos, pistola e as fitas *Poseidon Whare 3D, Double Dragon e Black Belt,* por um Mega Drive com jogos. Tratar com Pedro Perez Bojikian, rua Venezuela, 128, Ponta Aguda, CEP 89050, Blumenau — SC ou tel. (0473) 22-0540.

▶ Troco o cartucho *Flying Dragon, The Secret Scroll* (Nintendo) por *Super Mario Bros 3.* Tratar com Ricardo Keiyli Fushimi, rua Pinto Ferraz, 115, ap. 102, CEP 04117, São Paulo — SP ou tel. (011) 572-6065.

▶ Troco uma bicicleta ou um Dynavision II por um Super Charger ou Bit System. Também troco o cartucho *Predator* por *Ninja Gaiden 2,* ou qualquer outro. Tratar com Vitor Oliveira Retta, Ladeira do Barroso, 153, casa 1, CEP 20221, Rio de Janeiro — RJ ou tel. (021) 263-2661.

▶ Troco uma bicicleta Caloi Cruiser, de cinco marchas, em ótimo estado, por qualquer videogame de terceira geração e do sistema Nintendo. Tratar com Mateus Rodrigo Fº, rua Bolívia, 58, Jardim Santo Inácio, CEP 09860, São Bernardo do Campo — SP ou tel. (011) 451-2425.

▶ Troco um Phantom System, com os cartuchos *Ghostbusters, Double Dragon 2* e *3,* com pistola laser LG-8, tudo em ótimo estado, por um Mega Drive com uma fita. Tratar com Alexandre Gomes Pereira, Estrada da Riviera, 2403, Jardim Flórida Paulista, CEP 04916, São Paulo — SP ou tel. (011) 514-3852.

▶ Troco ou vendo Master System, com pistola, nove cartuchos e computador Hot Bit por Mega Drive. Tratar com Luiz Eduardo V. Simões, rua José J. de Campos, 135, Cambuí, CEP 13023, Campinas — SP ou tel.(0192) 52-9019.

▶ Troco computador Apple II Plus, em bom estado, e uma carabina preta de 20 tiros, nova e com cinco caixinhas de chumbinho especial, por um Mega Drive novo ou usado, com ou sem fitas. Tratar com Daniel Esteve Santiago, av. Luiz Dumont Villares, 525, ap. 95, Jardim São Paulo, CEP 02085, São Paulo — SP.

▶ Troco os jogos *Mario Bros 3, Zelda 2 e Star Force* por *Robocop 2, Red Racer, Super Bike e Castlevania 3.* Interessados tratar com William Sung Jukim, rua Três Rios, 200, 34, Bom Retiro, CEP 01123, São Paulo — SP.

▶ Troco Master System, com as fitas *Altered Beast, Jogos de Verão e Golden Axe,* um Atari com os jogos *Jungle Hunt, Oink!, Enduro, Condor Attack, Futebol, Basket, Golf, Pitfall e Basebol,* tudo por um Mega Drive. Tratar com Eduardo Rocha Egg, alameda Cabral, 431, ap. 81-B, CEP 80410, Curitiba — PR ou tel. (041) 232-4576.

▶ Troco Bit System e cinco fitas (três de padrão Nintendo) por um Mega Drive. Tratar com Fábio Lemos de Oliveira pelo tel. (011) 842-7459.

▶ Troco microcomputador TK 3000, em bom estado, por um Mega Drive, em ótimo estado de conservação. Tratar com Gary Julio Einsfeldt, rua Julios Werch, 134, Amizade, CEP 89250, Jaraguá do Sul — SC.

▶ Troco Phantom System com as fitas *Double Dragon, Crime Busters, Punch-Out, Ghostbusters, Super Mario Bros, Jackal, Karate Champ, Zipi Race,* um adaptador J-72 e uma pistola laser por um Mega Drive ou Dynavision III, com dois cartuchos ou um cartucho e um adaptador. Tratar com Tiago Bittencourt Puhlmann, rua Gaspar Martins 417, CEP 97540, Alegrete — RS ou tel. (027) 422-1434.

▶ Troco a fita *Super Pitfal* por qualquer outra para Nintendo americano. Tratar com Émerson A. Castilho, rua Francisco Chiareli, 530, Parque Cruzeiro do Sul, CEP 08070, São Paulo — SP ou tel. (011) 956-1222.

▶ Troco *Robocop 2* (Nintendo japonês) por *Red Race 2.* Tratar com Bruno Tanasha, rua Julia Batochio Geacomini, 83, Assunção, CEP 09810, São Bernardo do Campo — SP ou (011) 419-9481.

▶ Troco Pense Bem, novo, na caixa, com manual e dois livros, por *Golden Axe* ou *Altered Beast* para o Master System. Aceito contraproposta. Tratar com André Luiz Lourenço, rua Guajaratuba, 118, Santo Amaro, CEP 04679, São Paulo — SP ou tel. (011) 829-1766.

▶ Troco o cartucho *Rocky,* do Master System e com 2 Mega, por outro de 2 Mega também. Tratar com Gilmar

Silva, rua dos Operários, 863, Vila Moraes, CEP 04171, São Paulo — SP.

▶ Troco o cartucho *Kage-Shadow of the Ninja*, de 4 Megas (72 pinos) por algum desses cartuchos: *Dragon Ninja*, *P.O.W., Prisioner of War* ou *Tartarugas Ninja 2 (The Arcade Game)*. Quem estiver interessado tratar com Sidney Rodrigues Pereira, av. 3C, 763, ap. 23B, Cidade Tiradentes, CEP 08400, São Paulo — SP.

▶ Troco Dynavision II, com joystick com as funções Start e Select, e os cartuchos *Robocop, Goal, Revolution Heroes, Holy Diver, Super Contra* e *Green Beret* e um adaptador A-60 por um Mega Drive com um cartucho. Tratar com José Marco de Oliveira, rua Catarina de O. Morais, 177, Jardim Monte Alegre, CEP 06750, Taboão da Serra — SP.

▶ Troco as fitas *Caça-fantasmas, Super Bike, Super Pitfall* e *Predator* por qualquer outra. Quem tiver um adaptador J-72 e um jogo, troco por dois jogos. Interessados escrever para José Roberto Lima Júnior, rua Simpliciano Olivo, 100, ap. 21-B, Sapopemba, CEP 03928, São Paulo — SP.

▶ Troco os games *Missile Defense 3D, Shapes and Columns* e *Dynamit Dux* por *Alex Kidd in Miracle World, Castle of Illusion* e *Thunder Blade*. Tratar com Christiane da Silva Lima, av. Oswaldo Cruz, 133, ap. 301, Flamengo, CEP 22250, Rio de Janeiro — RJ ou tel. (021) 551-2260.

▶ Troco Dynavision, com quatro controles e 18 cartuchos, por um Top Game. Interessados entrar em contato com César Malheiros, rua Abélia, 140, ap. 102, Jardim Guanabara, CEP 21940, Rio de Janeiro — RJ ou tel. (021) 393-5289.

▶ Troco Phantom System, com nove fitas, por um Master System com pistola Light Phaser e dois cartuchos. Tratar com Roberto Fernando dos Santos Silva, rua Antonio Gasques Martinis, 79, Vila Brasilina, CEP 04162, São Paulo — SP ou tel. (011) 947-3017.

▶ Troco a fita *Tartarugas Ninja 2* por *Castlevania 3* ou *Super Irmãos* por *Castlevania*. Tratar com Victor Hugo Guidini, rua André Sprissigo, 27, térreo, CEP 88870, Orleans — SC.

▶ Troco Phantom System, com as fitas *Castlevania, Super Bike* e *Pac Man* por um Master-System com uma fita. Interessados tratar com João Paulo de C. Araújo, rua Mônaco, 215, Bloco 23, ap 104, Jardim Maraponga, CEP 60730, Fortaleza — CE ou tel. (085) 245-1482.

▶ Troco Master System, cinco fitas e uma pistola Light Phaser por um Mega Drive. Tratar com Cássio Moraes Tavares, rua Agnelo Araújo, 122, CEP 37190, Três Pontas — MG ou tel. (035) 9-4120.

▶ Troco a fita *Super Futebol 2* (do Master System) por qualquer uma das seguintes: *Great Voley, Great Basket, Pro Wrestling* ou *Super Cross*. Tratar com Antônio Carlos Cardoso Ferreira da Silva, rua Senador Nabuco, 49, casa 7, Vila Isabel, CEP 20551, Rio de Janeiro — RJ.

▶ Troco Master System, novo e na caixa, com uma pistola, um rapid fire e cinco cartuchos (que incluem *Thunder Blade*) por um Nintendo americano, transcodificado e com fitas, ou por um Bit System ou Top Game, também com fitas. Também vendo 20 fitas de Atari. Interessados tratar com Emmanuel Sá Resende Pedroso, rua Carlos de Carvalho, 111, CEP 35450, Itabirito — MG ou tel. (031) 561-1299.

▶ Troco cartucho *Alien Storm* e *Golden Axe 2*, para Mega Drive, por *Spider Man* ou *Pit Fighter*, ou qualquer outro cartucho. Tratar com André Landini, rua André Natalli, 412, Jardim Popular, CEP 03670, São Paulo — SP ou tel. (011) 943-4053.

▶ Troco Phantom System, com os cartuchos *Mario Bros, Super Sprint, Ice Rockey, Soccer (Futebol)* e *Robocop* 1, por um Master System. Tratar com Fernando K. Pintarelli, Elza Odebrecht, 240, Garcia, CEP 89020, Blumenau — SC ou tel. (0473) 22-2656.

▶ Troco Phantom System, com pistola e 12 fitas (*Ghostbusters, Crime Busters, Guerrilheiros, Indomáveis, Super Pitfal, Predator, Sky Destroyer, Pro Wrestling, Double Dragon 2, Adventure Island, Mad Max, Karate Kid*, esta última, japonesa) e um adaptador J-72, tudo por um Mega Drive. Tratar com Antônio Francisco Petillo Júnior, Loteamento Recanto das Palmeiras, rua 8, 4243, CEP 64050, Teresina — PI.

▶ Troco Phantom System, com sete jogos, uma pistola laser, um adaptador J-72 e 22 jogos para Atari, por um Mega Drive. Tratar com Mateus Fernandes da Cunha, rua Cabo de São Roque, 8840,

Ponta Negra, CEP 59085, Natal — RN ou tel. (084) 236-3335.

▶ Troco os jogos *Double Dragon 2, Futebol* (times do Brasil) e *Rolling Thunder* por qualquer outro, ou de preferência *Mario Bros 3* e *Punch Out.* Tratar com Elias de Souza, av. das Nações, 156, Engenheiro Pedreira, CEP 26376, Nova Iguaçu — RJ.

▶ Troco Phantom System, com 11 jogos (sendo dois de pistola), um adaptador e a pistola Laser Gun - LG8, todos em bom estado, por um Mega Drive, ou vendo. Tratar com João Carlos Rumin, Banco do Brasil S/A, Caixa Postal 137, CEP 18270, Tatuí — SP ou tel. (0152) 51-0022.

▶ Troco cartucho *Super Pitfall* e *Ghostbusters* por *Battle Chess* ou *Low G. Man.* Tratar com Eucli dson Salvador Filho, rua Mateus Leme, 445, ap. 326, Centro, CEP 80530, Curitiba — PR.

▶ Troco um Bit System, com três fitas, por um Master System, também com três fitas, em bom estado. Interessados escrever para Felipe Silva Costa Loureiro, rua Carmen Miranda, 49, ap. 501, CEP 41820, Salvador — BA.

▶ Troco a fita *Mickey Mouse* (de padrão Nintendo) por qualquer outra fita Nintendo japonesa ou americana. Tratar com Valdemir Lima Thimóteo, rua Marcos Palmezzano, 16, Americanópolis, CEP 04337, São Paulo — SP ou tel. (011) 563-2658.

▶ Troco a fita *Ghostbusters* do Phantom System por qualquer outra do sistema Nintendo. Interessados tratar com Sandro César Kaetsu, av. Prudente de Morais, 261, CEP 87020, Maringá — PR ou tel. (0442) 22-8934.

▶ Troco Top Game VG 8000, com cartucho e adaptador, um Atari, com sete fitas, tudo isso por um Master System ou Mega Drive. Tratar com Paulo Antônio, rua Uruguai, 73, Jardim Nova América, Osasco, CEP 06030, São Paulo — SP.

▶ Troco um Atari americano transcodificado, com 13 fitas em ótimo estado, por uma pistola do Phantom System, com embalagem, fita e instruções ou dois minigames da série Master, ou pelas fitas *Ninja Gaiden, Batman, The Simpsons, California Games, Skate or Die,* ou ainda outra de meu interesse. Tratar com Maria Carolina Coelho Z. Dore, rua Constantino Paleta, 30, ap. 1402, Centro, CEP 36015, Juiz de Fora — MG ou tel. (032) 211-5582.

▶ Troco ou vendo Phantom System, em ótimo estado, com várias fitas, como *Wrestlemania, The Bugs Bunny Birthday, Blowout, Dream Master, Castlevania 2, Battletoads* por um Mega Drive. Interessados entrar em contato com Ademio Scavazzini Neto, rua Manoel Emboaba da Costa, 234, CEP 14095, Ribeirão Preto — SP.

▶ Troco a fita *Aztec Adventure* por *Alex Kidd in Miracle World* ou *Black Belt* por *After Burner.* Interessados tratar com Vinícius César Oliveira dos Santos, rua Vitor Meireles, 523, ap. 302, Riachuelo, CEP 20951, Rio de Janeiro — RJ ou tel. (021) 201-6242.

▶ Troco um adaptador de fita japonesa novissimo por uma fita americana. Tratar com Júlio César de Azevedo, rua Júlio Pasa, 11, Uberaba, CEP 81570, Curitiba — PR ou tel. (041) 276-2606.

▶ Troco fita *Tartarugas Ninja 2* (padrão Nintendo japonês) por *Yo!Noid,* em bom estado. Tratar com Leandro Souza e Silva, rua Helsinque, 125, Vila Letônia, CEP 12230, São José dos Campos — SP ou tel. (0123) 21-1042, segunda, quarta e sexta-feira, depois das 16h.

▶ Troco as fitas *Out Run, Altered Beast* e *Fantasy Zone the Maze* (todas do Master System) por algumas das seguintes: *Alex Kidd in Shinobi World, Castle of Illusion, Sonic, Wonder Boy.* Tratar com Tulius Rodrigues, rua São Sebastião, 2580, CEP 15130, Mirassol — SP ou tel. (0172) 42-1378.

▶ Troco Atari 2600, completo e com as fitas *Pitfall, Pac Man* (masculino e feminino), *Enduro, Basket, Baseball* e *Tiger Helli* (Nintendo) por uma pistola do Top Game em bom estado e mais cinco fitas de padrão Nintendo ou para o Phantom. Tratar com Ronaldo de Souza Rodrigues, rua São Patrício, Parque Rodrigues Alves, Tucuruvi, CEP 02250, São Paulo — SP ou tel. (011) 201-9498.

▶ Troco uma fita com quatro jogos (*Excite Bike, Blade Runner, Donkey Kong Jr.* e *Ballon Fight*) e *Castlevania* por *Yo!Noid, Tartarugas Ninja 2, The Simpsons, Ninja Gaiden 3* ou *Double Dragon 2* ou *3.* Tratar com Nilton Miyakawa, av. Curitiba, 159, CEP 87900, Loanda — PR ou tel. (0445) 23-1785.

▶ Troco um Dynavision II, em bom estado, na cai-

xa, com dois joysticks seminovos, adaptador e os jogos *Futebol* (Times do Brasil), *Soccer, Pro-Wrestling, Zippy Race, Cyruss, Kung Fu, Batle City, 1942,* por um Mega Drive usado, mas em bom estado. Ou vendo tudo por um preço a combinar. Interessados, tratar com Otávio A. P. Xavier, rua Monte Alegre, 1159, ap. 97, Perdizes, CEP 05014, São Paulo — SP ou tel. (011) 871-1531.

▶ Troco os cartuchos *Alex Kidd in the Enchanted Castle, Rambo 3* e *Golden Axe* (todos do Mega Drive) por outros cartuchos do mesmo sistema. Tratar com Aroldo Caetano Vieira, SQ 11, quadra 3, casa 50/51, CEP 72880, Cidade Ocidental — GO ou tel. (061) 623-1043.

▶ Troco a fita *Azxxon (3D)* do Master System por *Mickey Mouse in the Castle of Illusion*. Interessados tratar com Marina Martins de Sant'Ana, av. Epitácio Pessoa, 4595, ap. 303-A, Tambaú, CEP 58033, João Pessoa — PB ou tel. (083) 226-6799.

▶ Troco Dynavision II, com pistola laser, adaptador A-60, com 20 cartuchos, entre eles *Rockman 3, Batman, Ninja Gaiden, Goal, Contra,* entre outros, por um Mega Drive. Tratar com Ricardo Miranda, av. Pedro Lorena, 2, Jardim Helena Maria, CEP 06230, Osasco — SP.

▶ Troco o cartucho *Rambo 3* por *After Burner,* do sistema Nintendo, ou por qualquer outro do meu interesse. Tratar com Rodrigo dos Santos Buzadero, rua Laudelino Bicudo, 14, CEP 12960, Nazaré Paulista — SP.

▶ Troco um Bit System ainda na caixa, com adaptador e sete fitas, por um Master System, com 12 fitas, pistola e óculos 3D. Interessados tratar com Aparecido Donizete da Silva, rua Coronel Augusto Celso Moura, 212, Vila Industrial, CEP 03256, São Paulo — SP ou tel. (011) 918-8190.

▶ Troco Dactar, com dez fitas (sendo que cinco delas têm quatro jogos), mais um minigame série Master, por um Game Boy, ou Top Game VG 9000 ou um Top Game VG 8000. Tratar com Eduardo Luís de Azevedo Amorim, rua Bartolomeu de Gusmão, 97, Bairro Aviação, CEP 16100, Araçatuba — SP ou tel. (0186) 23-4643.

▶ Troco Master System, com seis meses de uso, com quatro cartuchos *(Shinobi, Alex Kidd, Golden Axe* e *RC Grand Prix)* por Nintendo ou compatíveis com fitas. Tratar com Paulo Rodrigo, rua do Ouro, 466, CEP 13450, Santa Bárbara d'Oeste — SP.

▶ Troco Master System com uma pistola e seis cartuchos, tudo em ótimo estado, por um Mega Drive. Tratar com Alexsander Nammoura, av. Calógeras, 2355, Centro, CEP 79005, Campo Grande — MS.

▶ Troco cartucho *Super Mario 3* por *Ninja Gaiden 1, Robocop* por *Ninja Gaiden 2* e *Duck Tales* por *Life Force.* Todos os meus cartuchos são para Nintendo japonês. Porém, aceito cartuchos de padrão japonês ou americano. Tratar com Cristian Travassos dos Santos, rua Otacílio de Albuquerque, 265, CEP 02125, São Paulo — SP.

▶ Troco um Mega Drive novo, em ótimo estado e com cinco fitas *(Golden Axe, Joe Montana, Futebol, Super Futebol, Altered Beast),* por um Nintendo com as seguintes fitas: *Yo! Noid, Super Mario Bros 2* e *Super Off Road.* Tratar com Hilton Rocha Neto, rua Professor Antônio Aleixo, 491, apto. 201, Lurdes, CEP 30180, Belo Horizonte — MG ou tel (031) 335-1113.

▶ Troco Top Game VG 8000 compatível com Nintendo japonês, acompanhado de um adaptador e nove fitas, incluindo *Mega Man, Super Mario Bros., Dragon Ninja, Caçafantasmas 2* e outros, por um Mega Drive com três fitas. Tratar com Alessandro M. Godoy, rua Antônio Serafim Bueno, 272, Jardim Nazareth, CEP 09860, São Bernardo do Campo — SP ou tel. (011) 419-6149.

▶ Troco um Master System e um Dynavision

II, cada um com dois cartuchos, por um Mega Drive. Tratar com Luiz Fernando Foruek, rua Cleveland, 216, CEP 90640, Porto Alegre — RS ou tel. (0512) 33-4894.

▶ Troco uma fita de enduro do sistema Atari por Megamania, do mesmo sistema. Tratar com Ramon Marcelo Silva, rua Visconde de Taunay, 317, Vila Silvério, CEP 14050, Ribeirão Preto — SP.

▶ Estou interessado em trocar os games *Gaunlet, Super Splint, The Legend of Kage, Super Mario Bros, Castelvania, Ghostbuster* (Nintendo americano) e *Mach Rider* (Nintendo japonês). Tratar com Fernando Alves de Araújo, rua H, 120, Etelvina Carneiro, CEP 30000, Belo Horizonte — MG ou tel. (031) 447-6534.

▶ Troco a fita *Ninja Gaiden 2*, seminova, por *Super Contra* ou *Karatê Kid*. Tratar com Gustavo Honorato, rua Dr. Bernardino de Campos, 410, CEP 12630, Cachoeira Paulista — SP.

▶ Tenho o jogo *Vigilante* e gostaria de trocar por *Shinobi*. Tratar com Leonardo Lazzarini Tressino, rua Aureliano Leal, 340, CEP 02334, São Paulo — SP ou tel. (011) 267-1380.

▶ Troco um Bit Sistem com as fitas *Super Mario Bros. 1 e 3* e *Kung Fu*, por um Master System ou outro tipo de videogame. Tratar com Hilton Nepomuceno Barros, rua Coronel Matos Dourado, 971, Antônio Bezerra, CEP 60510, Fortaleza — CE.

▶ Quero trocar a fita *Black Belt*, do Master System, por qualquer outra. Tratar com Laércio Silva Júnior, rua Cambaúba, 1516, CEP 21940, Ilha do Governador — RJ — ou tel. (021) 396-8688.

▶ Tenho um cartucho *Tartarugas Ninja 2* e quero trocar por um dos *Simpsons*, com o selo oficial de qualidade Nintendo. Tratar com Patrick S. Coelho, rua Itaguai, 112, apto. 303, Pé Pequeno, CEP 24240, Niterói — RJ — ou tel. (021) 611-3198.

▶ Troco Master System, com dez fitas (como *Golden Axe, Futebol 1* e *2, Super Monaco GP, Alex Kidd in Shinobi World)*, mais uma pistola, por um Super Charger, com cinco fitas. Tratar com Dennis Lombardi, rua Benedito Calixto, 189, apto. 35, CEP 11320, São Vicente — SP.

▶ Estou interessado em trocar programas (jogos e aplicativos) do microcomputador PC. Possuo mais de 200 softwares e prefiro os jogos e adventures. Interessados mandar lista de programas para André Hentz Soares, rua Celso Garcia, 581, Centro, CEP 14300, Batatais — SP.

▶ Quero trocar as fitas *Missile Defense 3D* e *Futebol*, do Master System, por *Great Voley*. Quem se interessar tratar com Márcio Goicocheia pelo tel. (027) 250-1164.

▶ Troco a fita *Soccer* por qualquer outra de meu interesse. Tratar com José Ricardo, rua Solimões, 271, Barra Funda, CEP 01138, São Paulo — SP — ou tel. (011) 825-9335, de segunda a sexta, das 8h às 12h.

▶ Troco Phantom System, com o jogo *Ghostbuster*, por um outro de padrão Nintendo americano. Vendo também meu Atari com 14 jogos diferentes. Tratar com Rafael M. Mergulhão, SHIS QI 11, conj. 7, casa 6, CEP 71600, Brasília — DF.

▶ Troco o cartucho *Top Gun* (novinho) por *Batman* ou *Ninja Gaiden*. Tratar com Leonardo Aquino Lentz, rua Coronel Massot, 49, apto. 101, Bairro Tristeza, CEP 91900, Porto Alegre — RS ou tel. (0512) 49-6975.

▶ Troco Master System, com pistola rapid fire, dois controles e cinco fitas (ainda na caixa), por um Mega Drive, com duas fitas, ambos em ótimo estado. Tratar com Rubens Fisher Junior, rua Pedro Alexandrino, 510, Belas Artes, CEP 11740, Itanhaém — SP ou tel. (0132) 92-2726.

▶ Troco os cartuchos *Gaunlet* e *Predador*, do sistema Nintendo americano, por qualquer um dos seguintes jogos, também para o padrão americano: *Megaman 2, Contra, Robocop, Double Dragon 2, Batman* e *Super Contra*. Tratar com Emerson Vieira Alves, av. Intendente Câmara, 149, CEP 36406, Ouro Branco — MG ou tel. (031) 742-1343.

▶ Troco Phantom System, com quatro fitas de 2 Mega, por um Mega Drive. Tratar com Maurício Moreira, rua Ituá, 390, Ilha do Governador, CEP 21940, Rio de Janeiro — RJ ou tel. (021) 363-2507.

▶ Troco as fitas do sistema Nintendo *Commando* e *1942* por *Rock Man 2, Castelvania, Gradius 2, Jackal* ou *Batman*. Tratar com Patrick Bartholo, rua Ferreira e Costa, 193, CEP 37200, Lavras — MG.

▶ Troco Dynavision II, com dois jogos chocantes *(Kung Fu* e *Excite Bike)* por um Top Game VG 9000. Tratar com Márcio Ribeiro Julio, rua São José do Rio Preto, 705, CEP 13040, Campinas — SP — ou tel. (0192) 8-8514.

▶ Atenção, usuários de computadores da linha PC ou compatíveis! Estou trocando programas de "domínio público" ou manuais de programas em cópias xerográficas. Troco também listagens de programas-fonte e resolução de alguns jogos. Aos interessados, escrever para Marcelo Reis, rua Tenente Mário Barbedo, 559, Parque Edu Chaves, CEP 02233, São Paulo — SP.

▶ Quero trocar meu Atari 2600, com três joysticks (um deles de competição Dynacom) e onze cartuchos com 20 jogos por um Master System, com cinco cartuchos e Rapid Fire, ou os cartuchos *The Simpsons* e *Double Dragon 3*, do Phantom. Cartas para Luís Eduardo P.C. Oliveira, rua Barão do Rio Branco, 119, CEP 12570, Aparecida — SP ou tel. (0125) 36-1756.

▶ Troco os jogos *Run* ou *Blade Eagle 3D* por *Rambo Finest Blood Part 2* ou por *Golden Axe*. Tratar com Daniel Oliveira Fidalgo, rua Tristão Pinto, 1227, CEP 97300, São Gabriel — RS.

▶ Troco o cartucho *Rambo 3* (do Master System) por qualquer jogo, menos *Jogos de Verão, Futebol 1, After Burner, Gangster Town* e *Double Dragon*. Tratar com Átila C. Barbosa e Souza, av. Engenheiro Alexandre Machado, 301, Vila Augusta, CEP 07040, Garulhos — SP ou tel. (011) 209-3373.

▶ Troco Phantom System, com sete fitas, adaptador de 60 pinos, 5 fitas de MSX e cinco de TK90X, tudo em bom estado de conservação, e mais um Atari com 16 fitas novas, por um Mega Drive. Tratar com Marcelo Mônaco Ribeiro, rua Apiaí, 581, CEP 09290, Santo André — SP, ou tel. (011) 415-0353.

▶ Troco as fitas *Missile Defense 3D* e *Black Belt*, ambos de 1 Mega, e *Galaxy Force* de 4 Megas, por *Great Basket* e *Fantasy Zone 2*. Tratar com Luiz Eduardo Zanis, rua Rocha Pombo, 74, CEP 89160, Rio do Sul — SC, ou tel. (0478) 22-0308.

▶ Quero trocar meu Master System, com quatro jogos e uma pistola Light Phaser (tudo perfeito), por um Mega Drive. Tratar com Alexandre Ramos, rua Mário Prandini, 1498, Jardim Ferrari, CEP 18400, Itapeva — SP, ou tel. (0155) 22-0389.

▶ Troco o cartucho *Super Pitfal*, do Phantom System, pelo *Robocop 1*, do sistema Nintendo americano. Tratar com Pedro Jorge Farias Souto Maior Júnior, rua José Maria Tavares de Melo, 79, Jardim Launa, CEP 58033, João Pessoa — PB.

▶ Troco Master System, com quatro cartuchos e uma pistola, por um Top Game VG 9000 com mais de sete cartuchos. Cartas para Celso Ricardo Del Col, rua Dr. Gracho Cardoso, 235, CEP 04432, São Paulo — SP.

▶ Gostaria de trocar minha fita *After Burner*, em ótimo estado de conservação, pela fita *Alex Kidd in the Miracle World*, que também esteja em perfeito estado. Interessados entrar em contato com Nilson P. Rinkel, rua Dias da Silva, 117, Vila Maria, CEP 02114, São Paulo — SP.

DESAFIO

▶ Desafio qualquer ser a tentar me vencer no jogo *Super Futebol 2*, do Master System. Tratar com Alan Queiroz Omena pelo tel. (021) 288-7851.

▶ Desafio qualquer pessoa a me enfrentar no jogo *Gol de Craque*. Interessados tratar com Carlos Eduardo Dantas da Silva, avenida Doutor Gentil de Moura, 344, CEP 04278, São Paulo — SP ou tel. (011) 272-9534.

▶ Desafio qualquer pessoa que more em Londrina (PR) a me vencer nos jogos *Enduro* e *Megamania* do Atari. Tratar com Andriak Alves Constantino, avenida Garibalde Deliberador, 99, ap. 36, Ed. D.P. I, Jardim Cláudia Guanabara, CEP 86050, Londrina — PR ou tel. (0432) 39-0312.

▶ Desafio qualquer gamemaníaco a me enfrentar no jogo *The Simpsons*. Caso queira aceitar o desafio, mande carta para Jorge William dos Santos, rua Jorge Figueiredo Correia, 900, Parque Taquaral, CEP 13085, Campinas — SP.

CLUBES

▶ Desafio Nelson Follador no jogo *Battle Out Run* (do Master System) e qualquer outra pessoa no *Super Futebol,* também do Master System. Tratar com Fabrício Fiorani Schunemann, travessa Cap. Clementino Paraná, 130, ap. 21, Bl. A, CEP 80620, Curitiba — PR.

▶ Desafio qualquer maníaco do MSX a me vencer no jogo *After Burner,* com o maior número de aeronaves possível. Procurar Luciano Venzom Lahiguera, rua Machado de Assis, 747, Jardim Botânico, CEP 90620, Porto Alegre — RS ou tel. (0512) 36-5747.

▶ Desafio qualquer ser humano vivo ou morto a me bater nos jogos *Atlantis, Demon Attack* e *Montesuma* do Atari. Vou avisando: sou imbatível. Fábio Cozac, rua Luís Chagas, 983, Bairro Industrial, Tanquinho, CEP 14100, Ribeirão Preto — SP.

▶ Desafiamos qualquer jogador nos jogos *Fantasy Star 1* (do Master System), *Turtles 1* e *2, Ninja Gaiden 3, Tetris, Double Dribble, The Simpsons* (Nintendo), e os jogos *Fantasy Star 2* e *3, Alien Storm 1p x 2p* do Mega Drive. Os interessados podem ligar para (011) 449-8416, de segunda a quarta-feira, a partir das 14h, ou escrever para GAMEPROblemáticos, Caixa Postal 392, CEP 09000, Santo André — SP.

Você também pode participar. Mande seu anúncio para a Revista AÇÃO GAMES/CLASSIFICADOS, Caixa Postal 66254, São Paulo — SP.

▶ **SEGUINHA** — Rua Alan Kardec, 197, Jardim Ferrari, CEP 18400, Itapeva — SP. Clube recém-inaugurado por pessoas alucinadas por Master System e Mega Drive. Os sócios recebem gratuitamente um certificado de sociedade e, mensalmente, dicas de jogos do Master System e do Mega Drive ou de cartuchos escolhidos pelos associados.

▶ **SUPER MS GAMES CLUBE** — Rua Rio Cahy, 10, Vila Claudia, CEP 08170, São Paulo — SP. Recém-inaugurado, o clube é destinado a gamemaníacos do Master System. Os sócios recebem um superjornal, com 50 extraordinárias dicas de jogos do Master System, pacotes exclusivos de todas as dicas do seu game e mais um supercampeonato. Para se associar, basta enviar uma carta dizendo quais os cartuchos que você tem. Os novos sócios pagam um taxa de inscrição para cobrir os gastos de manutenção do clube.

▶ **MEGA GAMERS** — Av. Getúlio Vargas, 2829, CEP 45995, Teixeira de Freitas — BA ou tel. (073) 291-1212. Clube recém-inaugurado, abriu concurso para a escolha do nome do mascote. O premiado ganha uma camiseta e inscrição grátis no clube.

▶ **FÃ-CLUBE TURTLEMANIA** — Rua Heloisa, 59, casa 1, Queimados, CEP 26310, Rio de Janeiro — RJ. Quem for fanático das *Tartarugas Ninja* escreva para o endereço acima, aos cuidados de Francisco Teixeira da Cruz.

▶ **GAMECLUB** — Rua Jundiaí, 137, CEP 86060, Londrina — PR, tel. (0492) 27-1016, A/C Eduardo R. Bastos. O clube cobra uma taxa dos sócios para a confecção de um jornalzinho, com dicas para Master, MSX. Organiza campeonatos e promoções entre os sócios.

Divulgue você também as atividades de seu clube ou associação. Basta escrever para a revista AÇÃO GAMES — CLUBES, Av. Nações Unidas, 5777, 3.° andar, CEP 05479 — SP.

FLORIANÓPOLIS (SC)

TOP GAMES CLUB — Rua Felipe Schimidt, 27, sala 710. Videoclube e locadora, funciona com mensalistas e diaristas. A vantagem de ser mensalista é ter prioridade nos lançamentos.

BEST GAMES — LOCAÇÃO E JOGOS ELETRÔNICOS — Av. Anita Garibaldi, 2555. Acervo com mais de 200 cartuchos para Nintendo, Sega e Atari, entre eles *Battletoads, Simpsons, Princess Tomato, Sonic, Fantasia.*

GOIÂNIA (GO)

STAR VIDEO & GAME — Rua T-59, 110, São Bueno, tel. (062) 242-0197. Locação de cartuchos para todos os modelos de videogame. Acervo com mais de 100 fitas, incluindo os lançamentos recentes, como *Sonic, Battletoads, Mickey Mouse* e *Batman.*

CURITIBA (PR)

GAMES & GAMES — Rua Alberto Folloni, 1123, Centro Cívico. Acervo com mais de 400 fitas entre Nintendo, Master System, Mega Drive e Phantom, incluindo os últimos lançamentos. Também trabalha com aluguel de acessórios.

RIO DE JANEIRO (RJ)

NEW GAMES — Av. Nossa Senhora de Copacabana, 978, subsolo 107. Com acervo de mais de 500 títulos para Nintendo, Master System, Mega Drive e Super Famicom, a loja oferece serviço de assistência técnica e os sócios podem jogar no local.

ARACAJU (SE)

SOFT & GAMES — Rua Itabaiana, 902, loja 8, Galeria Moade's. A locadora trabalha com aluguel e venda de cartuchos para Nintendo, Master System, Mega Drive, incluindo os últimos lançamentos. Também vende adaptadores para Nintendo de 60 e 72 pinos, joystick e demais acessórios.

GAME MANIA — Rua Américo Curvelo, 520, sala A, Salgado Filho. A locadora aluga consoles, acessórios e cartuchos Nintendo e Sega. Também vende consoles e acessórios.

NITERÓI (RJ)

JORABI LOCADORA —Av. Amaral Peixoto, 370, loja 1, térreo. Aluga cartuchos para os sistemas Nintendo, Master System e Atari. A loja tem também uma sala de teste de jogos com consoles Master System e Phantom System.

SERTÃOZINHO (SP)

MEGA VÍDEO — Rua Aprígio de Araújo, 832. Loja especializada em cartuchos nacionais e importados para Nintendo e Sega, incluindo os lançamentos *Battletoads, Yo!Noid, Dias de Trovão, The Simpsons, Mickey Mouse* e *Ghouls'n Ghosts.*

RECIFE (PE)

GAMES VIDEO CLUB —Av. Bernardo Vieira de Melo, 3054, loja 5, Galeria Vila Real, Piedade. O acervo da loja conta com 200 cartuchos nacionais e importados para os principais sistemas. Os lançamentos recentes incluem *Robocop, The Simpsons, Tartarugas Ninja 1* e *2, Batman, Gremlins 2, Alf, Yo!Noid, Ring's Quest,* e muitos outros.

SANTO ANDRÉ (SP)

HOLLYWOOD VÍDEO E GAME — Rua Sud Menucci,

750, Camilópolis. Acervo com mais de 100 cartuchos para Nintendo, Master System, Mega Drive, com minigames da Tec Toy. A loja também aluga consoles. Entre os lançamentos se encontram *Ninja Gaiden 3* e *Paper Boy*.

SANTA MARIA (RS)

SUPER GAMES — Venâncio Aires, 1795, sala 64, Centro. A loja trabalha com locação de cartuchos e venda de consoles e acessórios para os sistemas Nintendo, Mega Drive e Master System. Os clientes podem testar os cartuchos e os aparelhos antes de levá-los. A locadora tem um mural onde se pode deixar desafios, dicas e recordes.

PORTO ALEGRE (RS)

GAMELAND — VÍDEO & GAME BAR E LOCADORA — Av. da Azenha, 1564, Azenha. "Mega point" para gamemaníacos da cidade, com mais de 2 000 cartuchos para Nintendo, Master System, Mega Drive e Atari, com assistência técnica especializada. A loja tem máquinas, acionadas por fichas, que imitam arcades para o pessoal escolher à vontade o cartucho. Tem também serviço de dicas e um bar para a turma tomar um refrigerante ou comer um sanduíche, além de festas de confraternização entre os sócios.

LEASE GAME — Rua Câncio Gomes, 499, fone 223-3773. A loja tem aproximadamente mil sócios que dispõem de um acervo com 600 cartuchos para Mega Drive, Nintendo, Master System, Game Boy, Game Gear e Atari, além de consoles. Um dos projetos da locadora é instalar aparelhos para os gamemaníacos testarem os jogos.

ALAGOINHA (CE)

GAMEMANIA — Rua Fábio Rino, 999, Alecrim. A loja trabalha com locação de cartuchos e acessórios. Oferece o serviço de assistência técnica, com entrega do aparelho no mesmo dia.

UBERABA (MG)

MR. GAMES — Rua João Pinheiro, 97, loja 1, Centro. Aluguel de cartuchos para todos os sistemas, incluindo os últimos lançamentos, e de acessórios.

POÇOS DE CALDAS (MG)

CD VÍDEO — Rua Tutóia, 336, Jardim dos Estados. Aluguel de jogos para Master System, Phantom System, Nintendo e Atari.

MARIANA (MG)

MANIAC GAMES — Rua Josafá Macedo, 66, Centro. A loja trabalha com jogos para os principais sistemas, com as últimas novidades nacionais e importadas. Entre os mais alugados da loja estão *Eswat* e *The Simpsons*.

A partir de setembro último, a Videolandia Comércio e Representação, de Canoas (RS), implantou o Sistema de Proteção ao Crédito do Vídeo (SPCVídeo). Esse sistema visa, fundamentalmente, auxiliar as locadoras de vídeo e de games dos estados do Rio Grande do Sul e Santa Catarina no momento de cadastrar seus clientes. O serviço tem a intenção de evitar perdas de fitas e cartuchos que porventura não sejam devolvidas por certos clientes. A equipe da Videolandia está à disposição das locadoras interessadas em se associar ao SPCVídeo no endereço Rua Fioravante Milanez, 256, Canoas, e pelo telefone (0512) 76-2326.

Para incluir sua locadora ou assistência técnica nesta seção, basta enviar uma carta para revista AÇÃO GAMES/HOT CIRCUIT, Caixa Postal 66254, São Paulo — SP. Os leitores agradecem.

FOTOS: LUCA FILHO

CARTUCHOS NINTENDO

BATTLE TOADS
SIMPSONS
NINJA GAIDEN I, II, III
TARTARUGA NINJA I E II
DOUBLE DRAGON I, II, III
ROBOCOP I E II
PERNALONGA
DR. MARIO
DRAGON FIGHTER
WOMP - EM
D.E.C.
DRAGON NINJA
PUNCH OUT II
G.I. JOE
KIWI KRAZE

CARTUCHOS PARA GAME GEAR

GP MONACO
WONDER BOY
SHAPES AND COLUMNS
G. - LOC
PSYCHO WORLD

CARTUCHOS MASTER SYSTEM

CAPTAIN SILVER
SUPER VOLEY
ALEX KID RIGHT WORLD
WORD GAMES
TIME SOLDIENS
AERIAR ASSAUT
RASTAN
GAIN GROUND
PSYCHIC WORD
DANAN
PHANTASY STAR
TEDDY BOY
GHOST HOUSE
MOONWALKER
E. SWAT
AFTER BURNER
GOLDEN AXE
GHOULS'S GHOSTS
ALEX KID IN SHINOBI WORLD
SUPER FUTEBOL I E II
R.C. GRAND PRIX
SUPER MONACO GP

CARTUCHOS PARA MEGA DRIVER

SONIC
SPIDERMAN
DINAMITE DUKE
FORGOTTEN WORDS
MYSTIC DEFENSE
CASTLE OF ILLUSION (MICKEY)
SUPER MONACO GP
AFTER BURNER
GHOULS'N GHOSTS
MOONWALKER
SHAPES AND COLUMNS
E. SWAT
LAST BATTLE

CONSOLES E ACESSÓRIOS PARA: MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II, PHANTON SYSTEM, SUPER CHARGER, DYNAVISION II E III HI-TOP GAME, GAME GEAR.

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX, NÃO SOMOS LOCADORA

SHOPPING IBIRAPUERA — PISO JURUPIS - LOJA 15 B FONE: (011) 542-2584 - 543-7403
SHOPPING LESTE ARICANDUVA LOJA 127 FONE: (011) 271-8062

A ESCOLHA É SUA

POWERTRON

ST 5000

ATAK

ATAK II

apsn91

Você escolheu o melhor videogame, escolheu o melhor jogo.

Agora, na hora de escolher o joystick, escolha o melhor. O de resposta mais rápida, o mais confortável, mais forte, mais durável, aquele que melhor se adapta ao seu estilo.

Seu joystick só pode ser POWERTRON!

Para receber mais informações escreva para:

POWERTRON,
O JOYSTICK PRO.
R. dos Gusmões, 414 -
CEP 01212 - S. Paulo - SP

O joystick POWERTRON é disponível em 7 modelos:

POWERTRON I	– Compatível com sistema Atari.
POWERTRON II	– Compatível com sistema Sega.
POWERTRON III	– Compatível com sistema Nintendo (Top Game e Phantom System)
POWERTRON IV	– Compatível com Dynavision II
ATAK	– Compatível com sistema Atari.
ATAK II	– Compatível com sistema Sega.
ST 5000	– Compatível com sistema Atari.

POWER TRON®

O JOYSTICK PRO

PROCURE EM SEU REVENDEDOR

LANÇAMENTOS NACIONAIS — NINTENDO

Estes são os novos cartuchos da linha Interative que a Chips do Brasil está lançando para videogames padrão Nintendo japonês

NY YANKEES

Conhecido também como *Rock'n Cats,* este game vai exigir muita habilidade com o joystick. A arma do gato Willy, que teve sua gata Jill covardemente raptada, é um daqueles revólveres que em vez de balas dispara socos com uma luva de boxe. Mas esta arma serve para mais coisas do que simplesmente dar um chega pra lá nos adversários: ela também é usada para agarrar-se nas coisas e impulsionar o gato em seus saltos. Você pode escolher de que fase quer começar o jogo — com exceção da última, que é fixa. O game é bem movimentado, um prato cheio para quem gosta de ação.

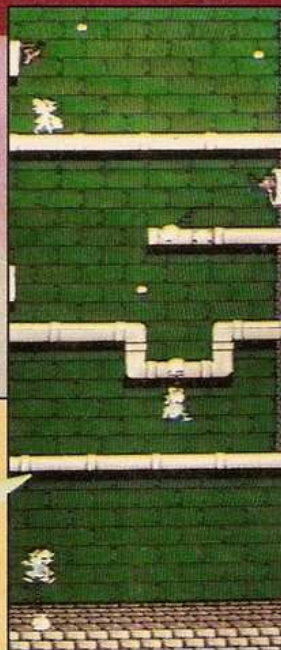
SUBIR POR ESTAS TUBULAÇÕES É UM TESTE DE HABILIDADE. A SAÍDA É UM CANO LÁ EM CIMA

AS FASES PODEM SER CUMPRIDAS NA ORDEM QUE DESEJAR: BASTA APERTAR OS BOTÕES DA TV

USE A LUVA PARA PENDURAR-SE, GIRAR E ALCANÇAR PONTOS DISTANTES

DANDO SOCOS PARA BAIXO, VOCÊ TOMARÁ IMPULSO PARA OS SALTOS

A LUVA TAMBÉM SERVE PARA AGARRAR OBJETOS E ATIRÁ-LOS CONTRA OS INIMIGOS

A GATINHA DO HERÓI FOI RAPTADA. AGORA, ELE TENTA ALCANÇAR O TREM A BORDO DE UM SKATE

AFTER BURNER

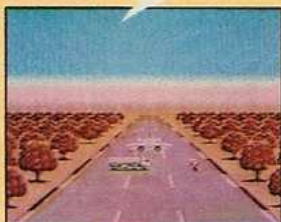
Se você ficava babando no *After Burner* do Mega Drive, não vai nunca mais passar vontade. A versão deste jogo para Nintendo é muito parecida à do videogame de 16 bits da Sega. Claro que a música e os gráficos não têm a mesma qualidade, mas o grau de ação e o de desafio não ficam devendo nada. Você pilotará um poderoso avião de combate equipado com metralhadora, mísseis e que é reabastecido no ar. Conforme você o inclina para os lados, a linha do horizonte acompanha o movimento — chocante! Os cenários são bem variados e o bombardeio inimigo não dá tréguas.

ASSIM COMO NA VERSÃO PARA O MEGA DRIVE, APERTE OS BOTÕES A, B, SELECT E START JUNTOS E FICARÁ INVENCÍVEL

PARA SOLTAR OS MÍSSEIS, COLOQUE A MIRA SOBRE O ALVO E DISPARE

DO PORTA-AVIÕES, VOCÊ DECOLARÁ PARA ARRISCADOS COMBATES AÉREOS

GRÁFICO | SOM | DESAFIO

AO SOBREVOAR ESTA PISTA, POUSE: SEU AVIÃO SERÁ ATENDIDO POR UMA EQUIPE DE APOIO

JACKIE CHAN

Vem aí mais um jogo para quem se amarra em artes marciais. Jackie Chan, personagem de filmes de luta do cinema, aparece neste game mostrando suas habilidades em vários golpes, como voadoras, socos, rasteiras e os potentes giros com o pé no melhor estilo Jean Claude Van Damme. O karateca também libera uma espécie de energia capaz de botar seus inimigos no chão. Fique de olho no marcador na parte de baixo da tela, pois os melhores poderes são limitados, e você precisa saber usá-los no momento certo.

O GOLPE DO GIRO COM O PÉ É O MAIS POTENTE, MAS SEU USO É LIMITADO

SEUS INIMIGOS SÃO LUTADORES E ANIMAIS AGRESSIVOS. OS SAPOS SÃO INOFENSIVOS

O PRIMEIRO CHEFE PODE SER DERROTADO COM GOLPES NA CARA

ESTA É UMA FASE DE BÔNUS. PULE SOBRE AS NUVENZINHAS E GANHARÁ PONTOS

SUPER DYNAMO

Para quem ainda não conhece, Super Dynamo é o herói de um antigo seriado japonês para a televisão. Agora, o personagem ressurge num jogo que lembra um pouco o do Super Mario, cheio de áreas escondidas e segredos para fuçar. Seu objetivo é enfrentar uma legião de karatecas com socos ou tiros, pegando itens especiais. Em certos momentos, Super Dynamo participará de joguinhos que exigirão reflexos rápidos e um pouco de sorte. Como as legendas são em japonês e o game não tem manual, será preciso ter espírito fuçador e uma certa dose de intuição para descobrir como as coisas funcionam.

NA PRIMEIRA FASE, ALGUNS TUBOS SERVEM COMO ESCUDOS CONTRA OS ATAQUES INIMIGOS. EXPERIMENTE-OS FICANDO BEM EM CIMA DELES E COLOCANDO O DIRECIONAL PARA BAIXO

NESTE JOGUINHO, O OBJETIVO É CONSEGUIR PONTOS ALTOS COM O DADO E CHEGAR ANTES DO ADVERSÁRIO AO FINAL DO TABULEIRO

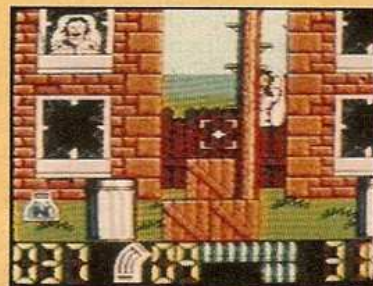
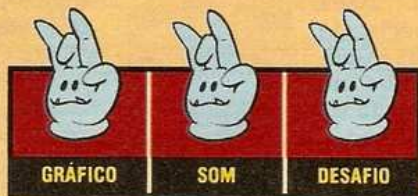
NESTE OUTRO, VOCÊ SÓ PODE DAR MARTELADAS NAS MÁSCARAS DE SUJEITOS MAL-ENCARADOS

PULE VÁRIAS VEZES SOBRE ESTA BOMBA DE AR E ELA INFLARÁ UM BALÃO...

...QUE LEVARÁ VOCÊ A UMA FASE CHEIA DE BÔNUS

LANÇAMENTOS NACIONAIS — NINTENDO

ROBOCOP 2

Quem espera um game que siga à risca a história do filme vai ter uma surpresa. Nesta nova aventura, o policial metaleiro de Detroit faz coisas inéditas como voar ou brigar debaixo d'água — e olhe que ele nem enferruja! Munido do potente soco e da pistola que guarda em sua perna, Robocop luta contra os criminosos da cidade e captura os frascos da droga Nuke. No final dos estágios, ele passa por uma difícil prova de tiro ao alvo, em que o menor erro pode levá-lo de volta ao começo da fase. O último desafio do jogo é enfrentar Robocop 2, o novo robô da força policial que pirou e coloca a cidade em risco. Você terá que destruí-lo três vezes para terminar o game.

NA PROVA DE TIRO AO ALVO, SEJA RÁPIDO E NÃO ATIRE NOS CIDADÃOS INOCENTES

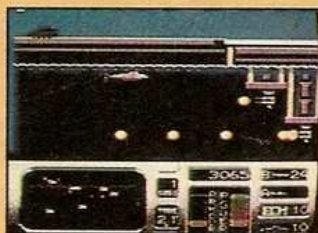
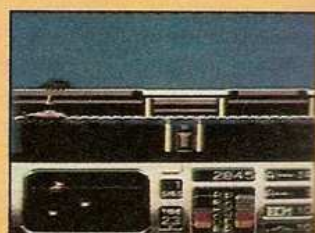
APESAR DE PESADÃO, ROBOCOP PODE SALTAR PARA LUGARES ALTOS. QUANDO ESTÁ DISTANTE DOS INIMIGOS, ELE ATIRA. QUANDO ESTÁ PRÓXIMO, USA O SOCO

EM CADA ESTÁGIO VOCÊ TEM UMA MISSÃO. NO FINAL, SEU DESEMPENHO É AVALIADO

HUNT FOR THE RED OCTOBER

Este game é baseado no filme *Caçada ao Outubro Vermelho*, um sucesso do cinema em 1990. Marko Ramius, comandante do mais avançado submarino nuclear soviético, faz uma armação para fugir para os Estados Unidos, mas seus planos logo são descobertos. Resultado: os camaradas russos tentam destruí-lo para evitar que o submarino caia nas mãos dos americanos, enquanto os americanos caçam o comandante pensando que ele quer bombardear os Estados Unidos. A confusão está formada, e resta ao comandante usar de toda a sua habilidade para escapar de minas, torpedos e bombas que seus perseguidores lançam incansavelmente. Você terá que ajudar Marko Ramius a chegar a seu destino: a América.

VEJA NO RADAR OS INIMIGOS QUE ESTÃO CERCANDO O SUBMARINO

A PASSAGEM PELOS PISTÕES É DIFÍCIL. VÁ DEVAGAR

CANHÕES SUBMARINOS TENTARÃO ATINGI-LO

O OUTUBRO VERMELHO PODE SUBIR À SUPERFÍCIE E DETONAR OS NAVIOS

SCAT

Também conhecido como *Final Mission,* este game é muito parecido com o *Forgotten World* do Mega Drive. Você comandará um guerreiro voador em cenários futuristas, onde pode-se encontrar uma grande variedade de armas. Mas a troca de armas é do tipo pegou-ficou, e você tem que prestar atenção no item que escolhe e no momento certo para sua substituição. Este é um jogo em que sai tiro para todo o lado, mas jogando em dupla o trabalho é mais fácil. Indicado para quem gosta de doses cavalares de ação e habilidade.

OS SATÉLITES PODEM SER MOVIMENTADOS PARA MELHOR COBERTURA. USE O BOTÃO A

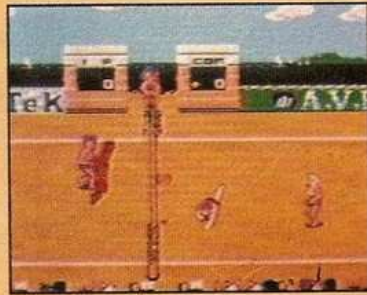
OS INIMIGOS VÊM DE TODO LADO E É PRECISO TER OLHOS ATÉ NAS COSTAS. DE TODAS AS ARMAS, O LASER É A MAIS EFICIENTE, RÁPIDA E PODEROSA

NO FINAL DOS ESTÁGIOS, VOCÊ ENFRENTA MÁQUINAS ENORMES

VENICE BEACH VOLEYBALL*

O vôlei de praia já contagiou esportistas do mundo todo e agora está também nos videogames. Nesta competição, você poderá jogar de várias formas: sozinho contra o computador; contra outro participante; ou em dupla com outro participante, ambos jogando contra o computador. Escolha os seus atletas, que podem ser homens ou mulheres, e forme uma dupla radical. No começo será um pouco difícil, mas com uma certa prática você vai esbanjar.

NA FORMAÇÃO DAS DUPLAS, ESCOLHA OS ATLETAS COM AS MELHORES CARACTERÍSTICAS — O JOGO MOSTRA A FICHA TÉCNICA DE CADA UM

A MELHOR FORMA DE GANHAR PONTOS É FAZER A JOGADA COMPLETA: RECEPÇÃO, LEVATAMENTO E CORTADA

OS JOGADORES NÃO POUPAM ESFORÇOS PARA PEGAR A BOLA E MERGULHAM EM DEFESAS SENSACIONAIS

*JOGO EM LANÇAMENTO PELA MILMAR PARA PADRÃO AMERICANO

O OUVIDO DE MESTRES
O verdadeiro Mestre está sempre com todos os sentidos ligados: tato, visão e audição.
O Mestre Júlio C. Cláudio dá a sua dica sobre o **Ninja Gaiden III***.
"Fique sempre muito atento ao chão, em certas horas, ele pode ser a sua única saída. Coloque o joystick para baixo e aperte o botão de pulo no momento em que o chão ficar fino. Na fase 3, para matar os dois monstrengos, só um deve ser atingido (para identificá-lo, fique de olho no nível de energia do seu inimigo). Muito cuidado, eles atiram e trocam de lugar sem parar".
Para ficar mais atento, use o **Dynavision 3.** Com ele, você entra dentro do jogo, pois o fone de ouvido estéreo deixa você com o som dos Mestres.
DYNACOM
TECNOLOGIA S/A
JÚLIO C. CLÁUDIO
735.000 PONTOS
NINJA GAIDEN III*
DYNAVISION 3
DYNAVISION 3
PARA PROFISSIONAIS
Ninja Gaiden III é Marca Registrada de terceiros
Roupas: Benetton/Lee/Statue Foto Ótica Foto: Jokaff

LANÇAMENTOS

INTERNACIONAIS — SUPER NINTENDO

AREA 88

Poucos games têm um visual tridimensional tão bem-feito quanto este. Você vai literalmente viajar nas nuvens com *Area 88*, um jogo de pura ação. A história que rola é a seguinte: traficantes internacionais de armas espalharam silenciosamente suas rotas por todo o planeta, e a ONU destaca uma força-tarefa de aviação para acabar com o contrabando. Escolha um dos pilotos e decole inicialmente com um caça-cruzador carregado de bombas, mísseis e balas de metralhadora. Conforme detona com traficantes aqui e ali, você vai juntando uma grana para comprar armas e aviões melhores. Os cenários são chocantes e os desafios cada vez maiores — entre os seus inimigos está até o F-17 Stealth, o avião invisível aos radares. Gostou? Então aperte o cinto.

Para ganhar mais dinheiro, capriche na pontaria contra os caminhões nesta fase de bônus. Se aos 41 segundos da fase de bônus você conseguir soltar um mega crush, todos os caminhões da tela desaparecerão

Não adianta jogar mísseis teleguiados contra o Stealth: ele é invisível, lembra?

A estrela dá dinheiro: acerte-a com o míssil

Quanto mais caro o avião, melhor ele é e maior a quantidade de armas que pode carregar

Final Fight

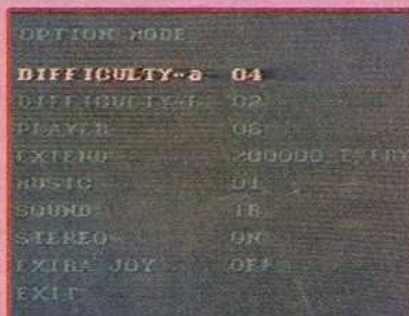
FINAL FIGHT

Enfim realiza-se o sonho dos ratos de fliperama: sai para o videogame uma versão quase idêntica à do arcade. A versão de *Final Fight* para o Super NES é apenas um pouco mais lenta que a do fliper — afinal, a capacidade do videogame é menor — e não permite jogar com dois participantes ao mesmo tempo. No resto é um visual chocante, aquela variedade de golpes que seus fãs conhecem e ação, muita ação. Haggar, mais forte, e Cody, pequeno e ágil, têm como objetivo conquistar as áreas da cidade que estão infestadas de criminosos. No final da aventura, os lutadores resgatam uma pobre e indefesa garota que foi raptada, pra variar.

O melhor golpe do Haggar é o furacão (Y e B juntos), mas ele gasta energia

Para o Cody, o melhor golpe é a voadora, mas também há gasto de energia (botões Y e B juntos)

Quando Haggar pega alguém pelos colarinhos, faça-o pular e, quando ele estiver no ponto mais alto da subida, aperte o mesmo botão do soco. Olha só o que acontece

Não deixe de socar os barris e as pilhas de pneus, onde se escondem itens interessantes

Selecione o grau de dificuldade apertando Start e Left na tela de apresentação

Nesta fase de bônus, o objetivo é arregaçar com o carro — acerte principalmente a parte de cima das portas e o capô

O TOQUE DE MESTRES
O Mestre Christian Zaharic dá a dica para "arrebentar" no jogo **Simpsons***.
"Nesse jogo é possível ganhar sempre na roleta da 3ª fase. Compre o imã primeiro, coloque-o no seletor em frente do stand da roleta usando o botão A e comece a brincadeira com o botão B ... surpresa!! Você acaba de ganhar umavida e cinco moedas".
Mas para você ter o toquepreciso e agilidade necessária, o melhor é você ter o Joystick **Turbo Jet Control** do **Dynavision 3.** O único que se ajusta perfeitamente a suas mãos com todos os comandos na ponta dos dedos. Ele é fora de série para jogadas de Mestres.
DYNACOM
TECNOLOGIA S/A
CHRISTIAN ZAHARIC
135.000 PONTOS
SIMPSONS*
DYNAVISION 3
DYNAVISION 3
PARA PROFISSIONAIS
Roupas - Benetton/Lee/Status Foto Ótica Foto: Jokaff * Simpsons é Marca Registrada de terceiros
Motion/Grafix

SUPERESTRATÉGIA

NINTENDO

BATMAN

Siga o roteiro do piloto Marcos Roberto de Lima Ioiô *para ajudar o Homem Morcego a acabar com as gracinhas do Coringa. Você vai saber como passar pelos chefes, como ganhar mais vidas e energia, vai ficar ligado nas pegadinhas do jogo e aprender a selecionar fases*

COMO GANHAR VIDAS EXTRAS

Em diversos lugares do jogo existem "goteiras" que soltam bombas. Em todas elas, se você ficar socando as bombas antes que toquem o chão, poderá ganhar bônus, energia e vidas extras. Mas tenha paciência: normalmente é preciso tentar por vários minutos para ganhar uma vida. Agora veja onde estão algumas delas:

Fase 2-3

Fase 3-2

Fase 3-3

Fase 4-1

Fase 4-1

Fase 4-2

Fase 5-1

Fase 5-1

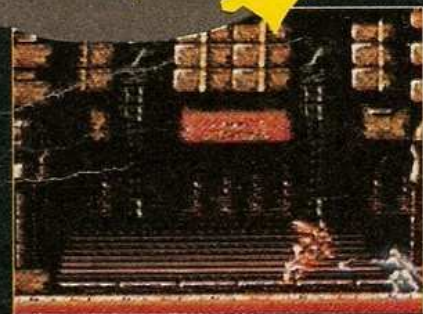
SELEÇÃO DE FASES

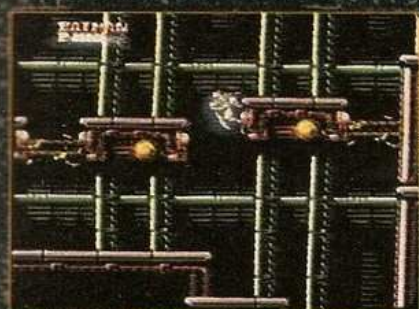
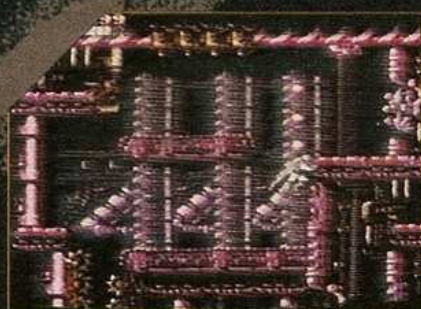
Use os códigos abaixo durante a tela de apresentação para começar direto na fase que quiser. Funciona nos cartuchos padrão japonês.

2-1: A, B, B, A, A
3-1: A, B, B, A, A, A
4-1: A, B, B, A, A, A, A
5-1: A, B, B, A, A, A, A, A

AGORA, FIQUE LIGADO NAS PEGADINHAS DE CADA FASE E NA ESTRATÉGIA PARA VENCER OS CHEFES

FASE 1

Enquanto o cara do foguete (tela 1-2) estiver voando alto, proteja-se atrás da mureta. Quando ele baixar, atire rapidamente com a estrela. Basta um golpe para vencê-lo.

Para passar pelo primeiro chefe, fique no cantinho da tela para escapar aos ataques. Quando ele chegar perto, jogue o bumerangue.

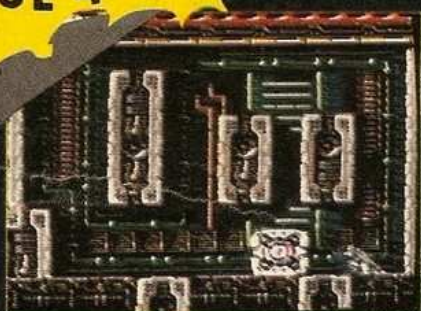
FASE 2

O jeito mais fácil de saltar o chão eletrificado é grudar no bloco de baixo e de lá pular para a plataforma à direita (tela 2-2).

No final desta fase, você precisa destruir os três canhões. Agachado do lado oposto da tela, destrua primeiro o que está mais embaixo com a pistola. Depois arrebente com o canhão bem em cima, usando a mesma estratégia e arma. Por último, para detonar o canhão do meio, agarre-se ao muro logo abaixo e espere ele atirar. Quando o tiro passar por você, salte rapidamente pra cima e já vá atirando a estrela.

FASE 3

Na tela 3-2, ao descer por este corredor, mova o Batman para a esquerda enquanto ele cai. Assim ele aterrissará a salvo sobre o bloquinho logo abaixo, escapando do chão eletrificado.

A manha para vencer o chefe desta fase é ficar no canto esquerdo e dar socos contínuos no inimigo. Ele também o acertará, mas tem menos energia que você e morrerá primeiro.

FASE 4

O maior desafio desta fase são os blocos que você enfrenta no final. Fique na plataforma alta e abaixe-se assim que o primeiro passar. Em seguida, o que vem atrás vai atirar, e você precisa proteger-se no vão entre as duas plataformas. Espere pela passagem do segundo e repita a operação.

Depois que tiver detonado o primeiro bloco, o que sobrar vai ficar andando de um lado para o outro da tela. Fique num canto, dando socos sem parar. Ele passará em cima de você, mas isso não o impedirá de colocá-lo a noucate.

FASE 5

Na tela 5-1 há uma passagem difícil, cheia de engrenagens, e você tem que fazer um caminho todo complicado. Estude bem este trecho para fazer o caminho mais seguro.

Antes de enfrentar o Coringa, já na torre do relógio, você precisa derrotar um último monstro. Fique no canto esquerdo da tela e pule a bola que ele manda pra você. Quando iniciar a descida, prepare-se para atirar com a pistola — o inimigo chegará mais perto e você poderá atingi-lo.

Com o Coringa, a dica é ficar grudado nele, pois assim os tiros que saem de sua bengala não o pegarão. Fique dando socos sem parar e, quando o Coringa levantar o braço para chamar o raio, você deve afastar-se um pouco, para não ser atingido. Quando estiver longe do vilão, atire com a pistola.

Conseguiu vencer o engraçadinho? Então pegue-o pelos colarinhos e mostre quem é que manda em Gotham City.

NINTENDO

TOP SECRET

ROCKETEER

Aí vão umas passwords para você fazer a seleção de estágios:

Capítulo 2: 490-629-312
Capítulo 3: 435-765-818
Capítulo 4: 775-454-215
Capítulo 5: 318-469-417
Capítulo 6: 040-473-312

ZANAC

Para conseguir o Continue, pressione os botões Select e Start simultaneamente na tela do Game Over. Vidas extras: você as conseguirá ao juntar seis chips número 6, pois isso faz com que todos os inimigos da tela se transformem em homens extras para você. Seleção de fases: pressionando o botão Reset do console 13 vezes e depois o Start, aparece uma tela de seleção de estágios. Os truques são para cartuchos padrão americano.

SIMPSONS

Sabe para que serve o apito que você compra na primeira fase? Se não sabe, experimente usá-lo em frente à última janela da Springfield Retirement House (a casa de repouso). Assoprando o apito, Bart chamará o avô, que mora na casa, e ele jogará um monte de moedas para você.

ABADOX

Pegue esta superdica para selecionar fases nos cartuchos padrão americano. Primeiro, na tela de apresentação, dê a seqüência de comandos esquerda, para cima, direita, para baixo, para cima, direita e esquerda no controle 1. Na seqüência, dê um comando específico para o nível desejado conforme mostra a tabela:

Nível 2: seqüência inicial + para cima
Nível 3: seqüência inicial + esquerda
Nível 4: seqüência inicial + para baixo
Nível 5: seqüência inicial + direita
Nível 6: seqüência inicial + Select
Nível 7: seqüência inicial + B

BATTLETOADS

Na descida do túnel, que corresponde à segunda tela do jogo, você pode ganhar quantas vidas extras quiser. Pegue um dos corvos para Judas, malhando-o várias vezes enquanto desce. Depois de algumas cacetadas, o corvo largará 1 Ups pra você.

G.I. JOE

Na fase 4-2 haverá seis bombas para você armar, sendo três na parte de baixo e as outras três na de cima. O inimigo desta fase é um cara que atira muitas pedras contra você. Suba na esteira em que ele está e tome cuidado para não encostar no sujeito. Atire até que ele desapareça.

ARLINDO DE SOUZA JR.
São Paulo, SP

GUN SMOKE

Nos cartuchos originais americanos tem uma supermanha para iniciar o game com uma arma melhor. Na tela de apresentação, digite a seqüência: A quatro vezes, Select duas vezes e Start. Além de começar com a Gun Machine, você vai ter munição suficiente para 300 rounds!

POWER BLADE

Faça o Sound Test do jogo com os seguintes comandos: no controle 1, aperte Select e diagonal superior direita, e no controle 2, os botões A, B e diagonal inferior esquerda. Segurando toda esta tralha, aperte o Start do controle 1. Tudo deve ser feito durante a tela de apresentação do cartucho padrão americano.

STEALTH ATF

Não é à toa que o seu avião tem o nome de Stealth (em inglês, significa clandestino). Ele pode tornar-se praticamente invisível aos inimigos quando você seleciona o modo Stealth.

Garoto esperto sabe disso:
Game Boy* e Case Boy® foram feitos um para o outro.
Chegou agora o CASE BOY®, estojo de plástico injetado, que facilita o transporte, protege contra riscos, impacto e sujeira o Game Boy*, sem limitar os recursos do seu video game portátil. Seja o primeiro da turma a ter o CASE BOY®. Seus amigos vão babar de inveja!! CASE BOY® o estojo do Game Boy*.
À venda nos grandes magazines e lojas especializadas.
VENDAS NO ATACADO:
Tel: (011) 277-8091
CASE BOY
Chips do Brasil
Nintendo GAME BOY
A palavra do campeão:
Eu jogo com cartuchos INTERATIVE®, SACOU!!
Ivan Luis de Oliveira (Lobão), responsável pelas dicas de jogos da Dimensão Vídeo e colaborador de revistas e jornais especializados, recordista em mais de 150 jogos.
Você também pode ser fera no video game, igualzinho ao campeão Lobão. Os cartuchos INTERATIVE® tem sempre os lançamentos mais quentes e os jogos mais animados, prá você curtir numa boa.
CARTUCHOS INTERATIVE®:
PRÁ VOCÊ DETONAR!!
NINTENDO
THE GULF WAR
I·N·T·E·R·A·T·I·V·E
Chips do Brasil
IND. IMP. EXP. REPRES. LTDA.
NINTENDO® É MARCA REGISTRADA DA NINTENDO® CORP. USA

PHELIOS

SUPERESTRATÉGIA

MEGA DRIVE

Apollo, o deus do Sol, atravessa a Terra, os céus e os subterrâneos para resgatar Artemis das mãos de Typhon, o rei da escuridão. Não perca nenhum capítulo deste game incrível, com as estratégias do piloto *Rodrigo Rocco de Oliveira*

CAPÍTULO 1

Corra atrás das Corujas Douradas. Elas trazem armas e vidas

Não se anime demais com o raio opcional. Ele pode acabar bem na frente de seu próximo inimigo

Depois de sobrevoar os céus, Apollo chega ao templo de Medusa. Ela estava dormindo...

...e ficou uma fera com Apollo. Não fique nos cantos e mire bem na cabeça da Medusa

Artemis, a deusa da Lua, foi transformada em pedra por Medusa

CAPÍTULO 2

Os adversários vão aumentando. Apollo vai precisar derrotar muitos Emmuzas para chegar ao fim

Fique no lado esquerdo de baixo. Atravessando o vitral, você abre as portas dos subterrâneos

Quebre todas as paredes de tijolos

Não de assuste com as larvas. O perigo está à frente, quando elas viram mariposas

As três velhas irmãs são cegas, mas usam um cristal como olho. Primeiro cuide das mãos, porque soltam magia

Depois não perca o cristal de vista. As cabeças são dirigidas por ele

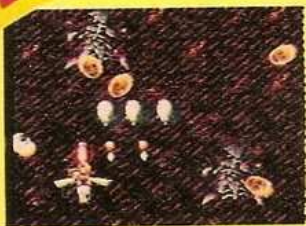
CAPÍTULO 3

Passando os Cavaleiros do Dragão, Apollo é atacado na retaguarda pelas Griffon. Voe com Pégasus até o centro da tela. Não deixe as criaturas ultrapassarem você. Vá beirando as paredes, principalmente as sinuosas

SEIREN

Apollo dá de cara com uma mulher vestida de odalisca

Mas as aparências enganam (sai, jaburu!). Acerte o umbigo dela. Estremeça as banhas da Seiren

CAPÍTULO 4

Acerte as cabeças dos dragões antes que elas apareçam na tela. As cabeças teleguiadas já vão te dar muito trabalho

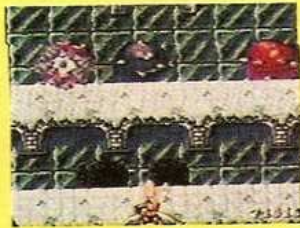
As criaturas de lava soltam chamas mortais quando explodem

ANTIOS

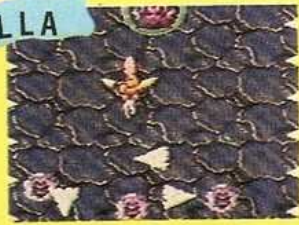
Suas mãos mágicas soltam-se do corpo e viram bombas de fogo. SUPERDICA: as mãos do demônio valem dez mil pontos cada uma. Fique no canto esquerdo da tela, bem embaixo. Destrua as mãos e você poderá completar oito vidas.

Com todas as vidas conquistadas, encare o vilão e use seu tiro máximo no centro

CAPÍTULO 5

Fique sobre as plataformas para não ser pego pelas clavas

Tome cuidado com esta seqüência: vermelha, preta, vermelha

SKYLLA

Ela domina o mundo do gelo. E você nem imagina quanta gente está do lado dela. Todo cuidado é pouco

A cabeça de Skylla não sai do lugar. Mantenha a calma. Atire nas cabeças

CAPÍTULO 6

No Mundo das Águas, os Demônios da Terra são lerdos. Fique na diagonal dos demônios. É nesta direção que eles vão jogar as pedras. Atravesse na frente deles e atire

Este ser de três cabeças é o cão de guarda da Terra dos Mortos. Siga a seqüência das cabeças: esquerda primeiro, depois a do meio e a direita. Volte para a esquerda

KERBEROS

As cabeças da criatura viram bolas de fogo, que viram olhos. Todas merecem laser

CAPÍTULO 7

Apollo vai agora recuperar Phelios, a espada de luz que foi quebrada em sete partes. Não perca as moedas. Elas contêm os pedaços de Phelios

O universo parece estar na mãos de Typhon, mas Apollo não desiste. Com a espada de luz, ele está pra lá de esperançoso. Comece com os gorilas que estão nas asas

TYPHON

Procure desviar-se pelos cantos. E não dê fôlego a Phelios. Typhon se aproxima ao menor sinal de cansaço. O tirano ainda solta raios de seu centro vital. Esta é uma batalha difícil e longa...

...mas quem quer perder um final destes?

Dezenas de mãos querem tomar conta das moedas

MEGA DRIVE TOP SECRET

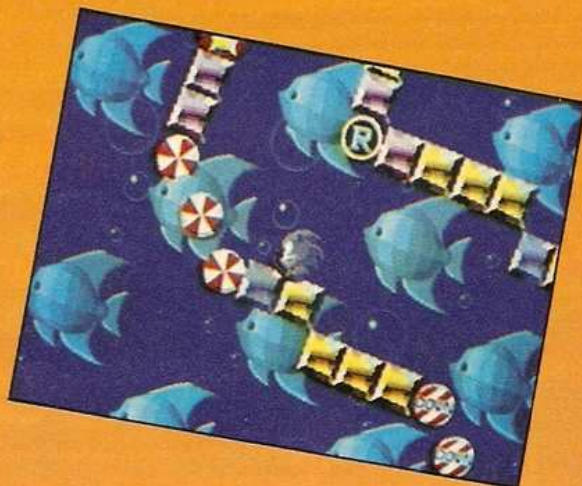
SONIC

Para coletar todas as esmeraldas antes de entrar no estágio 1, selecione o Special Stage e tente pegar a primeira esmeralda. Se conseguir, espere até que a esmeralda apareça no final do estágio. Dê um Reset no jogo e selecione novamente o Special Stage. Se pegar a segunda esmeralda você vai ver que há duas esmeraldas no final do estágio. Repita esta operação até conseguir as seis esmeraldas. Depois de coletar todas, você ganha um Continue e, com sorte, uma vida. Passe para o estágio 1. Terminando o jogo, você vai ver um final diferente.

SUPER Volleyball

BATMAN

Consiga várias vidas extras na sala do museu. No final da tela, suba as plataformas até sair de cena. Dê um pulo, volte ao local inicial e repita a operação.

Para passar a pilha de caixas da indústria química, use o cabo de aço para subir no pedaço de cano estourado próximo da pilha. De lá, pule para as caixas.

SUPERVOLLEY

Desbaratine seus adversários com o saque fulminante do brasileiro Bernard. Na hora de sacar, aperte o Direcional para cima e os botões A e B juntos para dar um Jornada nas Estrelas.

GOLDEN AXE

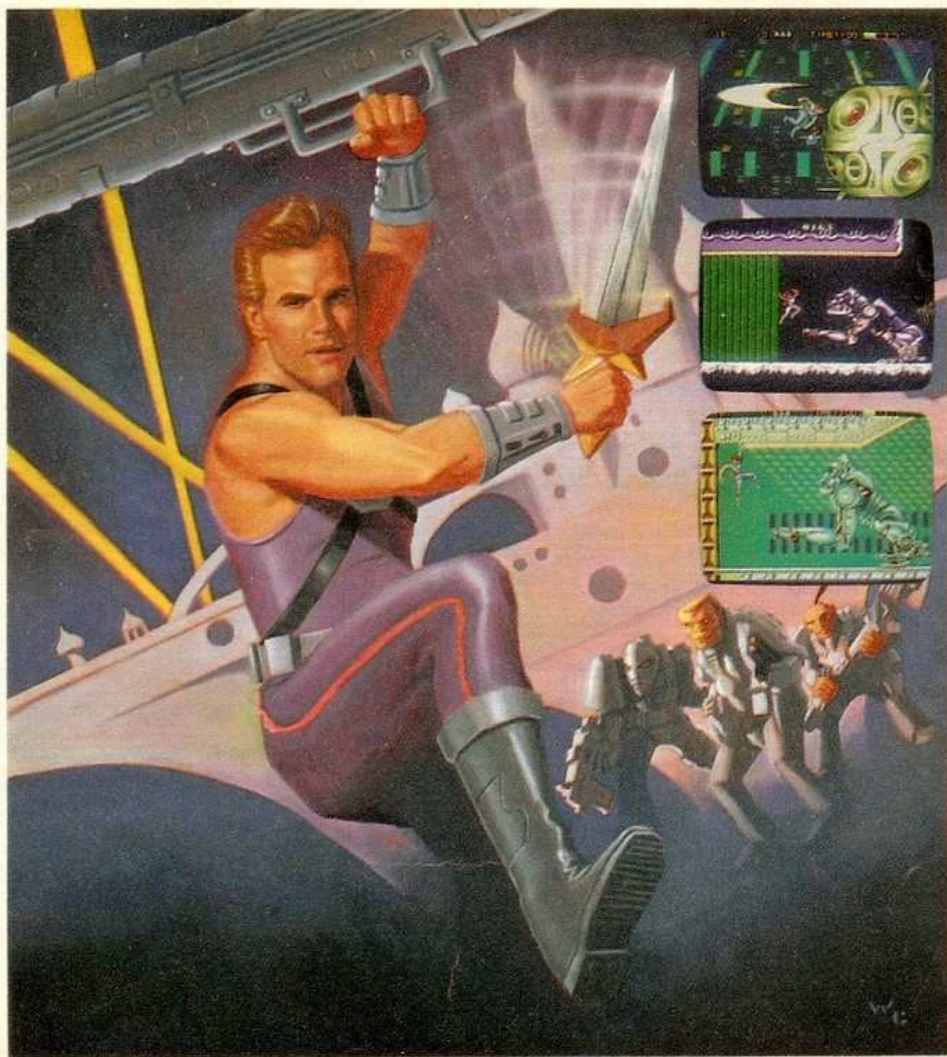
Destrua os inimigos mais fracos primeiro. Respeite a ordem de força: pretos, vermelhos, dourados e, por fim, a família Death.

STRIDER

Veja como conseguir robôs permanentes. Arrebente dois robôs — dois blocos da sua barra de vida devem ficar vermelhos. Mais cedo ou mais tarde você vai cruzar um container com um robô-pantera. Abra, mas não encoste nele. Agora dê uma pancada proposital em um dos robôs. Depois toque no robô-pantera para ativá-lo. Deixe o robô-pantera ir embora e deixar você com dois robôs. Estes robôs não te deixam mesmo que você leve a maior surra. Eles voltam quando você reinicia o jogo com uma nova vida.

STRIDER é o máximo: são 8 mega de memória que vão duplicar a emoção e a aventura no seu Mega Drive. Não é à toa que ele ganhou os prêmios 'Best Video Game of the Year' e 'Best Graphics in a Video Game' da revista Eletronic Gaming Monthly nos Estados Unidos. Nessa história, você é um agente especial bem no meio do território russo, designado para exterminar os ditadores maldosos que querem dominar o mundo. Entre muitos socos e pontapés, você vai atravessar fortalezas, montanhas da Sibéria e selvas perigosas, enfrentando andróides, cachorros assassinos e até amazonas!! Então prepare-se, porque além de músculos você vai precisar de muita cabeça para vencer essa aventura inesquecível.

MEGA DRIVE

STRIDER TEM 8 MEGA DE MEMÓRIA. OS INIMIGOS VÃO LEMBRAR DA MEGA SURRA PRO RESTO DA VIDA.

SUPERESTRATÉGIA

MASTER SYSTEM

JOGOS DE VERÃO

Estamos na primavera: a melhor época para você começar os treinos dos Jogos de Verão. Como todo bom esportista, você vai ter de malhar muito antes de conquistar qualquer troféu. Com estas superdicas do piloto **Ricardo Samezina de Souza,** ***pratique novas manobras neste clássico do Master System. E, quando o verão chegar, no mês que vem, organize um campeonato com sua turma e prove que você é campeão em todos estes esportes radicais.***

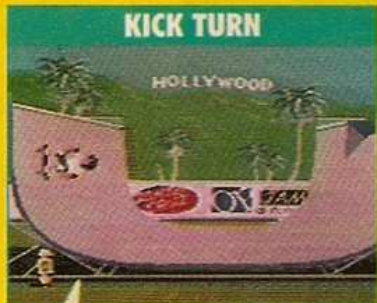
HALF PIPE

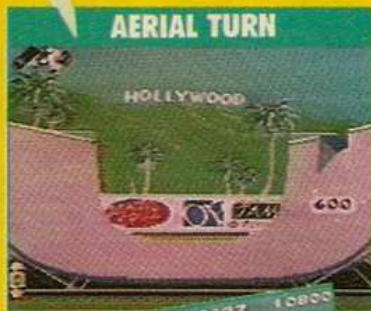
Não desperdice impulso na largada. Comece com o Direcional para baixo

Faça esta manobra radical quando o skate passar o half. Aperte o botão 2 ao chegar no ponto mais alto e solte-o no momento preciso em que completar a virada

HAND PLANT

Para dar um aéreo é preciso pegar velocidade. SUPERDICA: aperte o Direcional bem no centro. O movimento do skate fica automático

KICK TURN

Para dar uma batida com o skate na rampa, mude o Direcional para a direita quando o skate estiver no lado esquerdo. Quando estiver no lado direito, mude o Direcional para a esquerda

AERIAL TURN

Yeah! Aéreo fora da tela vale 999 pontos

FOOT BAG (EMBAIXADA)

Esta é uma prova tranqüila, mas exige até mais habilidade que as outras. Dê um toquinho na bola com o botão 2. Quando ela estiver no ar, aperte o botão 2 de novo. Dependendo da altura da bola, uma das partes do corpo é escolhida automaticamente

Passar a bola de calcanhar para calcanhar três vezes é uma manobra valiosa

Para os que superam

ROLLING SKATE

Pulo em parafuso sobre obstáculos vale 120 pontos. Com o botão 2, você salta e, com o Direcional para a esquerda, faz o parafuso

Estes degraus são terríveis. Dê dois saltos rápidos para não sentar na graminha

Pegue mais velocidade quando quiser saltar longe. Não se esqueça de apertar o botão 2 bem antes do obstáculo. Se não der para pular, pare

SURFING

A manha deste esporte está nas diagonais inferiores. Nesta manobra, aperte a diagonal inferior esquerda e reduza a velocidade da prancha com o botão 2. Com um círculo perfeito, você entra no tubo

O ideal é ficar o maior tempo possível com a primeira prancha. Nesta manobra use a diagonal inferior direita. Mantenha o ângulo reto quando atingir a borda da onda

Chegue o mais perto possível do rodapé da onda. Use a diagonal inferior direita para subir. Corrija e suba reto. Não descuide na descida

Quando ouvir um apito, saia da onda para não perder pontos

Jogue a bola para fora da tela e prepare-se para acertá-la na volta. Vale 1 500 pontos

Procure variar bastante os movimentos. Faça combinações de voltas, parafusos, calcanhares e cabeçadas. Repetir acrobacias não conta pontos extras

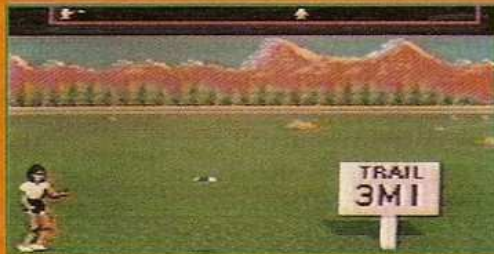
BMX

360° — Quanto maior a velocidade maior o salto. Para dar 360°, aperte o botão 1 e o Direcional para baixo

Empinadas esquentam a prova. Não deixe de empinar e salte sobre obstáculos. Direcional para a esquerda e botão 2

SALTOS MORTAIS — Um salto mortal de frente vale 6 mil pontos. Você pode começar com um salto para trás e terminar com um salto para frente

FLYING DISK

Para lançar o disco é preciso concentração. No rodapé da tela tem um medidor de velocidade (Speed) e ângulo de lançamento (Angle). Leve o indicador até a cor verde do Speed com o Direcional para a esquerda

É preciso encontrar o melhor ângulo para o disco cair na mão da parceira. Quando o indicador estiver na cor verde do Speed, leve rapidamente o indicador para o verde do Angle com o Direcional

Se o disco passar por cima da apanhadora, corra para a direita com o Direcional e mergulhe (com o botão 2)

...ram ...marcas, um bônus especial

MASTER SYSTEM

TOP SECRET

HEAVYWEIGHT CHAMP

Para conseguir um supersoco, aperte o botão 1 até sua força chegar ao máximo. Você vai estar a um passo da vitória por nocaute.

ESWAT

Para usar as armas especiais que aparecem no decorrer do jogo, aperte simultaneamente o Direcional para cima e os botões 1 e 2.

SUPER CROSS

Para selecionar fases, aperte o Direcional para cima, para baixo, para a esquerda e a direita na tela de apresentação. No lado esquerdo da tela, vai aparecer o número de seleção.

BLACK BELT

Depois de destruir Wang, o último chefe, pressione o botão Direcional no sentido horário junto com os botões 1 e 2 até aparecer o Capitão Sete.

POSEIDON WAR

Para ganhar Continue, faça a seqüência: quatro vezes Direcional para baixo, três vezes Direcional para a direita, duas vezes Direcional para cima e uma vez Direcional para a esquerda.

CAPTAIN SILVER

Na tela do Game Over, pressione o Direcional para cima e os botões 1 e 2 simultaneamente.Você ganha dois Continues.

LORD OF THE SWORD

Para recuperar toda a sua energia, entre e saia das casas das vilas.

KENSEIDEN

Depois de passar por um treino, volte para o início deste mesmo treino. Você recupera toda a sua energia.

GOLVELLIUS

Ao entrar em um buraco, pressione a diagonal superior esquerda e os botões 1 e 2 simultaneamente. Espere o personagem aparecer na tela para selecionar Sound Test.

ZAXXON 3D

Para passar pelas barreiras magnéticas, atire nas partes mais baixas. Se acertar os tiros, você estará no local exato para ultrapassar as barreiras.

COMPUTER GAMES

WORLD ATLAS

Para certas pessoas, estudar Geografia é um saco. A gente tem que ficar catando informações num monte de livros, abrindo aqueles mapas enormes ou decorando textos chatos. E quando a professora pede pra fazer uma pesquisa... ih, ferrou. Mas o seu PC pode ajudar você a arrasar nesta matéria. Com o software World Atlas, um programa educativo de 19 disquetes, estudar Geografia é baba. Ele tem um mundo de informações sobre todos os países do globo — população, política, atividades econômicas, idioma, taxa de mortalidade, inflação... E tudo isso está na ponta dos seus dedos, podendo ser consultado de uma maneira fácil, pois você vai zoonando os mapas e abrindo janelas para acessar as informações. O software está disponível no país através da Brasoft, que pretende em breve lançar uma nova versão traduzida para o português.

Teste os seus conhecimentos gerais sobre Geografia.

1) O que é Umboi?

a. Capital de Umavaca
b. Uma ilha da Papua Nova Guiné
c. Erro de datilografia

2) Quantas nações tem o mundo?

a. 241
b. 247
c. 249

3) Qual é o menor país do mundo em população?

a. Mônaco
b. Monte Carlo
c. Vaticano

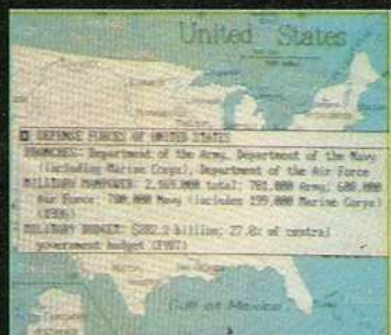
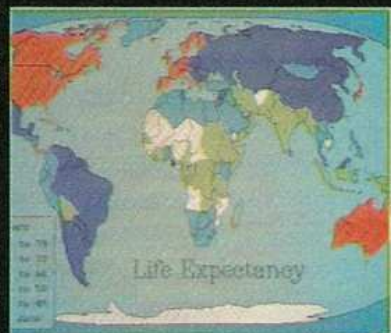
4) Qual é o idioma oficial de Macau?

a. Português
b. Francês
c. Espanhol

5) O que os países Serra Leoa, Honduras e Uganda têm em comum?

a. São todos no mesmo continente
b. Ninguém dá bola pra eles
c. Estão entre os 9 países com a maior inflação do mundo

6) Quantas pessoas trabalham no Brasil?

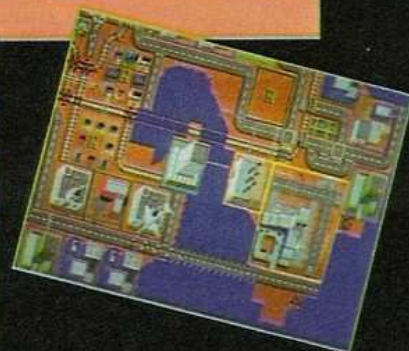
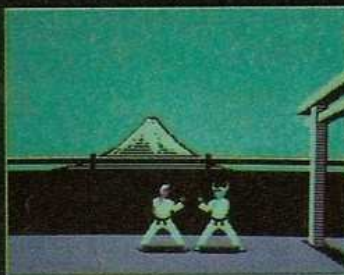
a. 45 milhões, fora os políticos
b. 57 milhões, incluindo os políticos
c. 60 milhões

Respostas: 1-b; 2-b; 3-c; 4-a; 5-c; 6-b.

TOP SECRET PC

SIMCITY

Para aumentar seu caixa em 10 mil a qualquer momento do jogo, digite as teclas Shift, F, U, N e D, nesta ordem. Mas atenção: salve o jogo imediatamente depois, porque o computador se vingará da sua esperteza mandando uma grande catástrofe para a sua cidade. Você pode repetir o comando até 8 vezes seguidas, mas deverá salvar o jogo para cada uma delas.

KARATEKA

Cansou de ser espetado pela grade que fica na casa? Então saca esta. Chegue bem pertinho da grade e fique parado, chamando o próximo adversário. Quando ele vier, derrote-o e em seguida dê um chute para cima. Com isso, a grade descerá e depois subirá, dando uma deixa pra você passar.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Há uma hora no jogo em que você precisa pegar um remo. Só que ele está no fundo do abismo e pra descer são necessárias duas cordas. Para pegar uma delas você terá que explodir uma represa, e a primeira providência será colocar pólvora embaixo das pedras dela. Para fazê-la explodir, friccione a pedra notável (Noteworthy Rock) com a bala do canhão. A represa voará pelos ares, inundará tudo e você conseguirá pegar a corda.

Dicas fornecidas por V. SCHULTZ, da Brasoft

HINOTORI (2.0 Megaram)

Aqui vão mais algumas senhas para obter poderes especiais no jogo. Para usá-las, tecle F1 e duas vezes os comandos HOME/CLS.
HOIHOIHOINOHOI - Deixa você permanentemente com a bússola, e assim pode-se mudar quantas vezes quiser de fase (aperte a tecla F5).
TURBO - Faz você se movimentar mais rápido.
HAYAME - Você fica com seis "abóboras" (pelo menos é o que parece), e com isso os tiros têm maior alcance.
ULTRABOX - Deixa você com nove presentes para os deuses.
AUTOSHOT - Faz com que o personagem atire automaticamente — basta pressionar a barra de espaço.

VINÍCIUS DO AMARAL
São Paulo, SP

GOONIES (2.0)

Para ir direto à última fase, tecle Control na apresentação e, segurando este comando, tecle K e digite WILLY O CAOLHO ou, se não der certo, ONE EYED WILLY.

WONDER BOY (2.0)

Para passar de fase em qualquer momento do jogo, digite ESC e ao mesmo tempo as teclas QAZWSXEDCRF.

KING'S VALLEY 2 (1.0 Megaram)

A password para a última fase é FIPCFOKI. Já para ficar imune aos inimigos, digite FESTIVAL (atenção: o efeito da invencibilidade acaba se você se matar por falta de saída).

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Edgard de Silvio Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editora: Belinda Santos
Supervisor de Arte: Michel Spitale
Diagramadores: Celso Gama, Sônia Regina Aversa
Colaboradores: Arte - Ely Ana Manso Bastos, João Ailton O. de Andrade **Revisão** - Thaís Helena de Souza Juarez **Fotografia** - Ivson, Martin Gurfein, Plinio Borges **Ilustrações** - Speto! **Consultores** - Christian Zaharic, Marcelo Hayashida, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Ricardo Samezima de Souza, Rodrigo Rocco de Oliveira **Texto** - Deborah Peleias **Correspondente Internacional** - Angelo Ishi (Japão)

PUBLICIDADE

Diretor: Romeu Andreatta Filho
Supervisora: Rosangela Cassilio
SP-Contatos: Ana Maria S. T. Lobo, Claudia Solano, José Estevão Favaro
RJ-Contato: Mônica Campos
Coordenadores: José Soares A. Santos, Marcelo Pires

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE
Diretor Geral: Carlos Alberto Araújo
Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa

SERVIÇOS EDITORIAIS
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Estúdio Fotográfico-Gerente: Fábio Cabral
Abril Press-Gerente: Judith Baroni
Depto. de Documentação-Gerente: Suzana Camargo
Correspondentes: Ana Maria Bahiana, José Emilio Rondeau (Los Angeles)

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Diretor Responsável: Liége de Lima Dória Castelli

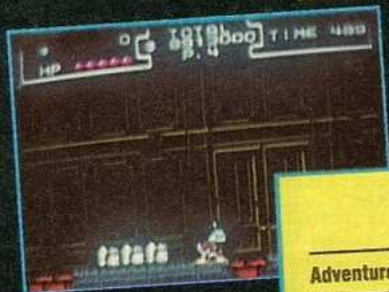
AÇÃO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação, Publicidade e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel.: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389. Telex (011) 83178. Fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abrilpress. **Rio de Janeiro:** r. Marechal Câmara, 160 - 15.º andar - S/1533334 - CEP 22290, tel. 546-8282, Telex: (021) 36890, Fax (021) 36890. Telegramas Editabril/Abrilpress. Circulação desta revista: novembro/91 **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **Serviço ao assinante:** tel.: (011) 823-9222

ANER IVC

Fotolito: Repro S.A. Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

GAME OVER

Compare sua melhor marca com as destes feras

Duck Tales

Double Dragon

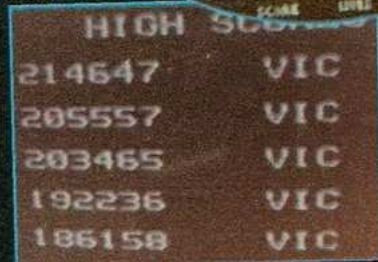
RECORDES NINTENDO

Jogo	Pontos	Recordista
Adventure Island	190.360	Celeste Soares Guimarães, BA
Battletoads	999.999	Rubens Juvêncio Cerqueira, GO
Double Dragon	9.999.850	Fabrício de Oliveira Brod, SC
Duck Tales	8.913.000	André e Davi B. Hulse, SC
Kung Fu	197.100	Leonardo Pinti Leão, SP
Ninja Gaiden 2	999.990	Claudio Gioria, SP
Robocop	521.410	Halex Couto, RJ
Rolling Thunder	128.200	Bruno Senne Pascon, SP
Simpsons	1.036.380	Omar Cantidiano C. Lopes, PE
Skate or Die 2	214.647	Victor F.F. Zucarino, RJ
Tartarugas Ninja 2	432.600	Cristian Rodolfo de O. Dantas, SC
Thunder Blade	2.854.000	Valério Frederico de Oliveira, RJ

Robocop

Simpsons

Thunder Blade

Skate or Die 2

AVISO AOS FERAS

Capriche na sua foto! Ela poderá ser publicada na revista se tiver boa nitidez e contraste. Lembre-se de escrever no verso o nome do jogo, o sistema a que pertence e a pontuação obtida para facilitar a identificação. Recordes não acompanhados de fotografias não são considerados. Mande sua carta para AÇÃO GAMES — SEÇÃO GAME OVER, av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479 — São Paulo, SP.

Altered Beast

RECORDES MEGA DRIVE

Altered Beast	58.843.200	Peterson Rodrigo Z. Santos, MS
Castle of Illusion	3.106.000	Hugo de Brito Machado Segundo, CE
Eswat	844.300	Michael C. Selbmann, SC
J. Douglas Box	2.642.960	Eduardo Ribeiro Del Claro, MG
Sonic	3.278.370	Michael C. Selbmann, SC
Thunder Force 3	5.960.900	Michael C. Selbmann, SC

J. Douglas Box

Jogos de Verão: BMX

RECORDES MASTER SYSTEM

Blade Eagle	204.200	Nelson Alessandro Z. Eveling, MG
BMX	102.500	Marcos Paulo Viggiani, SP
Eswat	341.000	Nelson Alessandro Z. Eveling, MG
Moonwalker	999.990	Juliano A. Fagundes, SP
	999.990	Leopoldo Hassan Dias, SP
	999.990	Rodrigo Ceresetti, SP
	999.990	Sérgio Juarez T. Filho, PR
Super Cross	3'17"53	Marcos Roberto Peripato, SP
World Grand Prix	00:22	Marcos Roberto Peripato, SP

Moonwalker

Super Cross

World Grand Prix

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

FLUIR
Surf

BODYBOARD
Bodyboard

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

SAÚDE E VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

HORÓSCOPO
Astrologia - Esoterismo

SET
Cinema e Vídeo

SET-1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

CONTIGO
Atualidades - TV

SEMANÁRIO
Variedades

SOM SERTANEJO
Música Sertaneja

FAMA
Música e Ídolos

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo
Redação, Publicidade e Correspondência: av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, TEL.: (011) 211-7866. Telegramas: Editabril/Abrilpress

Rio de Janeiro
r. Marechal Câmara, 160 - 15.º andar - s/1533/34 - CEP 22290, Fone: (021) 546-8282, RJ. Telex 2122674 EDAB BR

Los Angeles (EUA)
1840 N. Beverly Glen Dr. - 90077 Phone: (213)474-7851

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165. Phone: (001212) 557-5990/5993. Telex (00) 237670. FAX: (001212) 983-0972

Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008, Paris. Phone: (00331) 42.66.31.18. Telex (0042) 660731 ABRILPA. FAX: (00331) 42.66.13.99

PUBLICIDADE

Brasília-DF: Espaço Com. Integrada e Cons. Ltda. Fones: (061) 223-2134/226-3644 FAX

Belo Horizonte: M.A.M. Public. e Repres. Ltda. Toda Mídia

Região Sul: Print Sul - rua Barão do Triunfo, 720/801, CEP 90060. Fone: (0512) 23-9528, Porto Alegre - RS; (0482) 44-8224 Florianópolis - SC; (041) 234-0439, Curitiba PR

Norte/Nordeste: Toda-Mídia Representações Ltda. Fones: (081) 465-1883 e 465-1856 FAX - PE

ATENÇÃO PARTICIPANTES DO CONCURSO POWERTRON

A AÇÃO GAMES não esqueceu de você! Por motivos técnicos, a divulgação dos vencedores do concurso Powertron — 600 prêmios não pôde ser incluída nesta edição. Os vencedores do concurso estão sendo comunicados pelo correio e já estão recebendo seus prêmios, providenciados pela Still Indústria e Comércio de Componentes Eletrônicos LTDA. Veja em nossa próxima edição a lista completa dos premiados.

AÇÃO GAMES

POWERTRON

RENDA-SE

VOCÊ ESTÁ CERCADO

A VIDGAME não te dá chance de escapar e cerca a sua locadora com as melhores oportunidades.

SEGURANÇA TOTAL

Fornecemos nota fiscal coberta pela 4ª via de importação.

GAMES DISPONÍVEIS

Battletoads • Fester's Quest • Silver Surfer • Beetlejuice • Bugs Bunny • Rocketeer • High Speed • Indiana Jones L. Crusade • Little Mermaid • Spider man • Sonic • Street Smart • Ka-Ge-Ki • Streets of Rage • Hockey • Lackers X Celtics • Fantasia • Budokan • E mais 400 títulos.

FRANCHISING E ASSESSORIA

O melhor atendimento para locadoras de vídeo interessadas em games e assessoria inteiramente grátis.

SUPER NESS

F Zero Race • Final Fight • Ultraman • Super Mario World • Gradius III • Populous • Pilot Wings • Zelda III • Actraiser • R-Type II

NEO GEO

Nam 75 • Ninja Combat • Supier Spy • Magician Lord • Sengoku

ARCADE

Você vai querer ter um em sua loja. Mais versátil que o fliperama, você pode trocar o console e o jogo.

CONSOLES

SUPER NESS (transcodificado na origem) • MEGA DRIVE • NEO GEO • GAME GEAR • GAME BOY

ACEITAMOS cartões de crédito Dinners, Credicard, Visa e American Express

Rua Visc. de Pirajá, 411 sl. 202 - Ipanema - Tel.: (021) 287-0949/521-8497 - Fax: (021) 287-0949 - CEP 22410 - Rio de Janeiro - RJ

Av. Ns. de Copacabana, 1.133 - Lj. 108 - Copacabana - Tel.: 267-0543 - CEP 22070 - Rio de Janeiro - RJ